TESOUROS ANCESTRAIS
Pragas de todos os tipos

DICAS DE MESTRE
Usando outros idiomas

IMPÉRIO DE JADE
Uma misteriosa aventura investigativa!

ENCONTRO ALEATÓRIO
A encruzilhada entre jazz e RPG

CONTO
A Cápsula, de Matheus Queiroz

BRASIL DRAGÃO

ANO 16 • EDIÇÃO 154

CAVERNA DO SABER
AVENTUREIROS MAIS VELHOS!

TOOLBOX
TAPANDO O BURACO DAS TRAMAS!

RESENHAS
IMPÉRIO OTOMANO • BEASTARS • ANIMAL CROSSING

DOCTOR STONE

Reerga a sociedade através da ciência curando uma misteriosa doença em 3D&T e M&M

TESOUROS ANCESTRAIS
Pragas de todos os tipos

DICAS DE MESTRE
Usando outros idiomas

DOCTOR STONE
Reforme a sociedade em *3D&T* e *M&M*

ENCONTRO ALEATÓRIO
A encruzilhada entre jazz e RPG

CONTO
A Cápsula, de Matheus Queiroz

BRASIL DRAGÃO

ANO 16 • EDIÇÃO 154

CAVERNA DO SABER
AVENTUREIROS MAIS VELHOS!

TOOLBOX
TAPANDO O BURACO DAS TRAMAS!

RESENHAS
IMPÉRIO OTOMANO • *BEASTARS* • *ANIMAL CROSSING*

Investigue quem está aterrorizando o domínio dos Takegawa nesta aventura completa!

MISTÉRIO EM IMPÉRIO DE JADE

DEUS DO CAOS

Antes de qualquer coisa, gostaria de pedir licença a todos. Aos que gostam dos editoriais com uma pitada de dicas de RPG. Aos que querem saber como anda *Tormenta20* (vai bem!). E aos outros 19 membros do Panteão de Arton.

Porque hoje vou falar de Nimb.

Não o deus de *Tormenta*. Nosso gato, Nimb.

Nimb foi um guerreiro desde o início. Nossa amiga Paloma o descobriu num anúncio, e a moça que o havia recolhido veio em casa e disse: *"Que bom que você pegou, o vizinho disse que ia matar a pauladas"*. No dia seguinte percebemos que ele andava esquisito e que o rabo dele parecia pequeno, atrofiado e quebrado. Liguei para a mesma moça e ela me perguntou se eu queria devolvê-lo. Lógico que não. Ele era nosso filho.

Anos mais tarde – brincando – ele arrancaria o que restava do próprio rabo, o que acarretou em uma cirurgia para tirar o resto. Assim ele ganharia sua principal característica. Passei a cantarolar pela casa, *"Nimbinho, o gato sem rabinho"* quando queria que ele viesse para perto.

Nomes afetam as coisas e pessoas, e claramente afetou nosso gato. Suas ações eram completamente aleatórias. Às vezes queria colo o tempo inteiro, às vezes preferia minhas costas e, de vez em quando, preferia ficar num canto, longe de todo mundo. Algumas pessoas eram eleitas como colo permanente, como o Jefferson, mestre da Camila, e a Vic, nossa grande amiga. Uma coisa era constante: não havia quem não amasse o Nimb.

Em janeiro, para a nossa infelicidade, notamos que ele estava perdendo peso e descobrimos que ele tinha FeLV, a leucemia felina. Junto à Marcela, nossa veterinária e hoje amiga, tratamos como pudemos. Com estudo, com remédio, com comida, mas principalmente com muito amor. Ele lutou, nós lutamos. Mas hoje pela manhã, o combate acabou.

Não acho que perdemos. Acho que fomos todos até onde era possível dentro de todas as circunstâncias. Ele morreu no nosso colo, abraçado, rumo à veterinária, recebendo carinho às toneladas.

É meu costume, e já disse isso antes, transformar quem se vai em personagem do mundo que ajudei a criar. Nimb fez o caminho inverso: saiu de *Tormenta* para nos agraciar com sua aleatoriedade na vida real.

De qualquer modo, se em suas aventuras por Arton um gato laranja sem rabo passar miando ou se trançar pelas suas pernas, gaste um tempo acariciando seus pelos e lhe dê colo.

É o Deus do Caos lhe trazendo um pouco da sorte que tivemos.

J.M. TREVISAN

DRAGÃO BRASIL

Jambô Livros divertidos

www.jamboeditora.com.br

Editor-Chefe
Guilherme Dei Svaldi

Editor-Executivo
J.M. Trevisan

Colunistas
Marcelo "Paladino" Cassaro, Rogerio "Katabrok" Saladino, Leonel Caldela, Guilherme Dei Svaldi

Colaboradores
Textos: Bruno Schlatter, Davide Di Benedetto, Eduardo "Cavaleiro Morto", Glauco Lessa, Guilherme Dei Svaldi, João Paulo "Moreau do Bode" Pereira, Leonel Caldela, Marcelo Cassaro, Marlon Teske, Matheus Queiroz, Rogerio Saladino, Thiago Rosa

Arte: Dora Lauer, Leonel Domingos, Marcelo Cassaro, Ricardo Mango, Sandro Zambi

Fundo de tela: Dora Lauer, Ricardo Mango

Edição do podcast: Adonias L. Marques

Diagramação
J. M. Trevisan

Revisão
Guilherme Dei Svaldi

Apóie a Dragão Brasil

APOIA.se

Siga a Jambô Editora

Dragão Brasil é © 2016-20 Jambô Editora.

4 Notícias do Bardo
O mundo para, mas o bardo não!

6 Pergaminhos dos Leitores
Tem até adaptação nestas cartas!

10 Resenhas
Império Otomano, Beastars, Animal Crossing.

13 Sir Holand
Uma flor para outra flor.

14 Dicas de Mestre
Como falar outro idioma na sua mesa (e não ser o cara mais chato do grupo).

22 Doctor Stone
Reerga a civilização arrasada por uma doença!

36 Toolbox
É hora de tapar buracos na trama!

44 Gazeta do Reinado
Uma nova expedição a Galrasia!

46 Caverna do Saber
Personagens para todas as idade, parte 2.

52 Conto
A Cápsula, por Matheus Queiroz.

76 Gabinete de Saladino
Fadas de dar medo!

82 Império de Jade
O Aroma da Aranha Vermelha: quem está aterrorizando os domínios dos Takegawa?

92 Encontro Aleatório
A mistura de jazz e RPG.

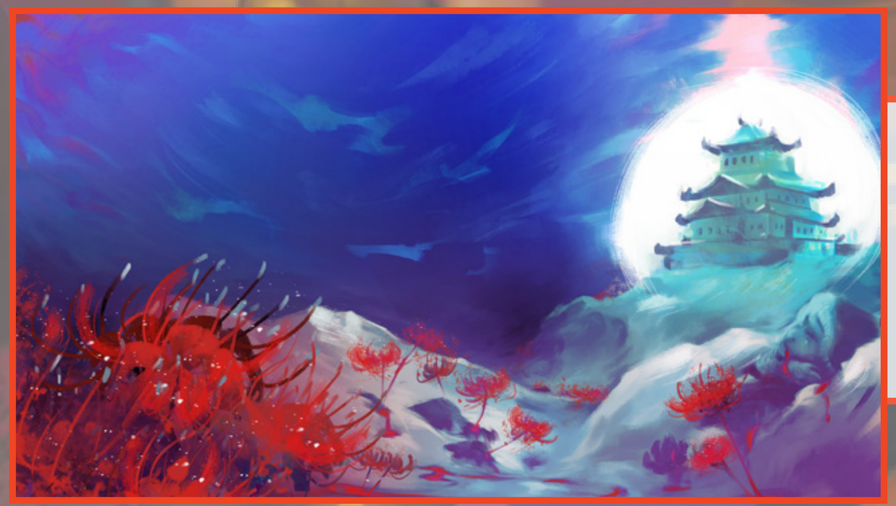
98 Pequenas Aventuras
Coisas velhas também são úteis!

100 Chefe de Fase
Direto das HQs da Valiant e do cinema: *Bloodshot*!

104 Tesouros Ancestrais
Pragas de todos os tipos!

110 Amigos de Klunc
Klunc na quarentena tem amigos em pdf!

116 Extras
Esquema para um super mapa de batalha.



A CAPA

Há algo de sinistro, mas ao mesmo tempo belo, nos domínios Takegawa, cenário da aventura de Império de Jade que ilustra nossa capa!

Dora Lauer, que já passou por estas páginas, capturou oa sentimentos que permeiam os campos nevados com perfeição!

Notícias do Bardo

Resolvendo a quarentena, um lançamento por vez

LANÇAMENTOS DO ANO!

Apesar de todo o caos, os jogos e a leitura não podem parar. Pensando nisso, a Jambô divulga aqui seus lançamentos do primeiro semestre de 2020!

Falando sério, agora. É claro que, considerando a situação por qual todos estamos passando, pode parecer até leviano falar de lançamentos. Porém, em períodos de preocupação e incerteza é importante termos distrações e entretenimento. Se não, ninguém segura!

Começando com as reimpressões, a Jambô traz a nova edição de ***O Terceiro Deus*** (anunciada aqui mesmo, na edição passada), uma reimpressão de ***Holy Avenger — Edição Definitiva Vol. 1*** (aproveite porque a série inteira estará completa no site da editora!) e a nova edição do livro-jogo ***A Floresta da Destruição***.

Na parte de leitura, teremos ***Crônicas da Tormenta Vol. 3***, nova antologia de contos no mundo de Arton, e dois novos romances de *Dungeons & Dragons*. O primeiro será ***Rios de Prata***, segundo volume da *Trilogia do Vale do Vento Gélido*, já publicado no Brasil pela Devir, mas vindo agora no projeto gráfico modernizado da Jambô. O segundo será ***Dragões do Alvorecer da Primavera***, que conclui as *Crônicas de Dragonlance*, a mais clássica das trilogias baseada em mundos de RPG.

Seguindo, teremos um novo livro-jogo, ***Talismã da Morte***, o 23° da série *Fighting Fantasy*, e ***Power Profiles***, suplemento para *Mutantes & Malfeitores* (atrasado, mas agora sai).

Por fim, teremos, claro, ***Tormenta20***, a nova edição do RPG mais jogado do Brasil. O livro digital está previsto para fim de maio, com a versão física vindo na sequência.

Um novo legado

Legacy é um RPG com temática de sobrevivência no mundo depois do fim. Abordando famílias e se passando ao longo de eras, tem muitas semelhanças com *Mutant: Ano Zero*, incluindo modos que focam nos personagens e na comunidade. Quem tráz ao Brasil é a editora novata Rocky Peak.

Um jogo *"powered by the Apocalypse"*, mesmo sistema de *Apocalypse World*, *Dungeon World*, *Monsterhearts* e *Magical Fury*), *Legacy* está em sua segunda edição, com co-autoria do brasileiro **Douglas Santana Mota**. A obre tem alto valor de produção: as ilustrações internas são de tirar o fôlego e chegaram a ser indicadas aos Ennies (o Oscar do RPG) em 2019.

Com capa dura e miolo colorido, *Legacy* está em financiamento coletivo no **Catarse**. A estimativa de entrega é em dezembro de 2020. O fastplay gratuito *Titanomachia* está disponível na **página da Rocky Peak**.

Busões & Boletos

A vida cotidiana do trabalhador brasileiro é uma aventura. Transporte público precário, boletos se acumulando, falta de confiança nas autoridades (supostamente) competentes. Como já tem que lidar isso todos os dias, você provavelmente não tem interesse em ver as mesmas coisas na mesa de jogo.

Claro, com a pandemia e o isolamento, talvez você sinta saudades desse inferno na terra. Nesse caso, **Luiz Lindroth** e **Thiago Queiroz** podem lhe oferecer o que deseja através de *Busões & Boletos*, o primeiro RPG da dupla.

Um jogo satírico baseado no cotidiano brasileiro, *B&B* tem uma campanha igualmente concentrada em humor. Na verdade, tem tantas piadas no projeto que esqueceram de explicar o sistema! Parece que a única forma de descobrir é apoiando. *Busões & Boletos* está em financiamento coletivo no **Catarse**.

Igreja cromada

Éden Cyberpunk é um RPG criado por **Pedro Marinho** e publicado de forma independente. O cenário é o mesmo do romance *A Outra Igreja*, do mesmo autor. A primeira edição está disponível na **Amazon**, enquanto o autor busca financiar uma segunda edição.

Como o título já indica, *Éden* é um mundo cyberpunk, um futuro sombrio da Terra misturado com magia, lembrando o clássico *Shadowrun*. As mecânicas parecem inspiradas no Sistema d20D, com uma estrutura muito similar de ações e resolução de conflitos somando dados e valores do personagem. O mais curioso é que esses valores vão até 100!

A segunda edição de *Éden Cyberpunk* está em financiamento coletivo no **Catarse**.

Morre Brian Blume

No dia 27 de março de 2020, o autor **Brian Blume** faleceu aos 70 anos. Brian fundou, junto com o falecido **Gary Gygax**, a editora TSR, pioneira dos RPGs. Foi o investimento de Blume que pagou a primeira tiragem de *Dungeons & Dragons* em 1974.

Ao longo de sua carreira, Blume contribuiu para vários jogos e suplementos, incluindo *Eldritch Wizardry*, *Rogues Gallery* e *Boot Hill*. Talvez sua contribuição mais marcante para o universo de D&D tenha sido o nome do vilão lich Vecna. Após uma série de disputas administrativas, deixou a TSR em 1985. Continuou trabalhando na indústria de jogos, principalmente fazendo mapas para a White Wolf.

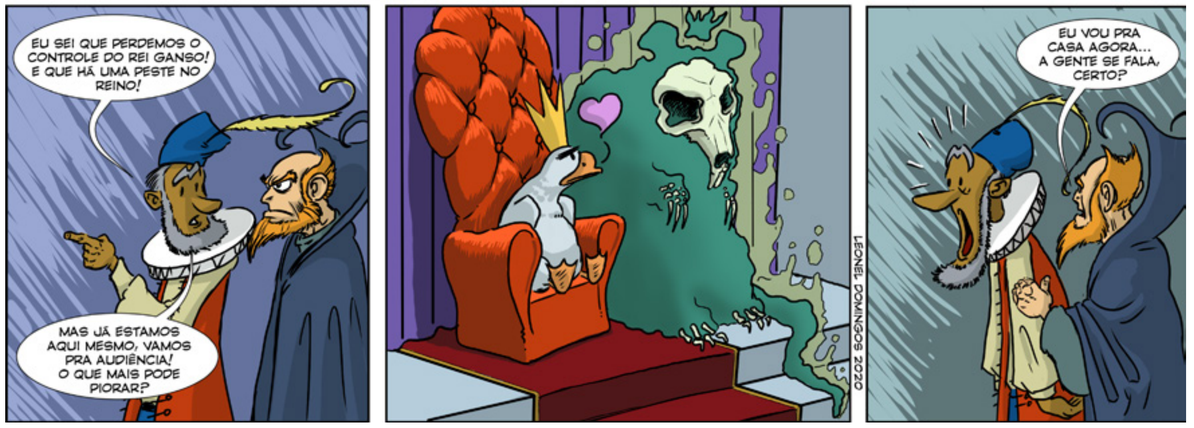
Brian Blume estava internado na Lakeland Nursing Home em Elkhorn, Wisconsin, nos EUA.

A seção Notícias do Bardo é feita pela equipe do RPG Notícias. Clique abaixo e visite o site deles!

RPG notícias

CALABOUÇO TRANQUILO

Leonel Domingos



PERGAMINHOS DOS LEITORES

Quer ver sua mensagem aqui? Escreva para dragaobrasil@jamboeditora.com.br com o assunto "Pergaminhos dos Leitores" ou "Lendas Lendárias"!

Saudações, socialmente afastados apoiadores! Aqui fala o Paladino, agora em home office, mas ainda respondendo às suas cartas e pergaminhos. Não se preocupem, minha disciplina e força de vontade são inabaláveis; seguirei trabalhando firme, sem ceder às tentações do videogame, Netflix, sofá...

— PALADINO! Cadê você, criatura? Não vejo você online.

— Oi, Paladina. Hum, então você tinha meu Wats...

— Por que não acabou ainda os Pergaminhos? Aliás, nem COMEÇOU ainda?

— Está quase pronto. Deve ser algum problema na sincronização da nuvem, por isso você não consegue ver e...

— ESTOU VENDO VOCÊ ONLINE NO OVERWATCH!!

— Nem, dever ser alguém com uma ID parecida... Sai, Hanzo! Toma, Genji!

Toolbox 153 e a Marginalidade dos Heróis

O ano era 2008, era minha primeira vez narrando Tormenta RPG.

A aventura? O Covil do Terceiro*, uma de minhas favoritas.*

Os heróis? Um bando de ISEKAIS, caídos em Arton e que já haviam se metido em algumas confusões, antes mesmo da primeira missão.

Preocupado com essa dinâmica social, e temendo que a mesa virasse uma versão de Vampiro Idade das Trevas, onde meus filhos não se sentiriam confortáveis, optei pelo que Caldela expõe:

Criei um vínculo social.

Então, voltando da missão para a vila, ela estava queimada, destruída e os poucos sobreviventes, com suas parcas riquezas em carroças. Os heróis escoltaram todos da vila para Malpetrim, onde nada deu certo para os NPCs.

Resultado: a mesa adotou a vila, reconstruiu seu lar, montou sua base lá, visitaram com frequência e...

O importante, é que eles poderiam ter virado as costas.

O fato de verem as crianças em um orfanato, um dos trabalhadores na prisão e outros como pedintes, enquanto eles gozavam dos frutos de suas aventuras, não seria constrangedor para todos... Mas foi para meus amigos, e eu fiquei muito feliz.

Neste dia eu assumi que seria o mais mau possível, pois tinha uma mesa heroica. E a cada vez que "meus" vilões eram derrotados, mais feliz eu ficava. É piegas, mas é verdade.

Amo meus amigos, e amo RPG. E os dois assuntos se intercalam.

Roque Valente

Muito obrigado por seu relato, bom Roque. Você, assim como seu grupo, demonstra entender perfeitamente o espírito do RPG. Não importam as técnicas e teorias complicadas que ouviu por aí; no fim, tudo é sobre contar uma história e divertir-se com seus amigos!

— Paladino! VOCÊ devia estar trabalhando, não jogando game!

— Isso é... hum... pesquisa para uma adaptação que vou fazer e...

— Você vai adaptar TETRIS?!!

— (Onde fica nas configurações para ninguém me achar online...?)

Adaptação de Nioh

Por meio desse e-mail encaminho uma sugestão para a adaptação do jogo eletrônico NIOH (1 e 2) e alguns comentários sobre a dificuldade em si. Desde já agradeço a atenção!

Adaptação. *Adaptação mais simples permite os poderes de NIOH como Poderes Gerais, quase como um kit ou classe variante, sendo obrigatório adquirir o espírito guardião, pré-requisito para os outros poderes.*

NIOH 1. *Espírito Guardião (familiar), Arma Viva*, Caminho do Samurai "bushido" (poderes de guerreiro variantes para deixar mais parecido com samurai), Caminho do Ninjutsu (armas e truques ninja), Caminho Onmyo (magia).*

NIOH 2. *Espírito Guardião (familiar), Caminho do Samurai "bushido", Caminho do Ninjutsu, Caminho Onmyo (magia), Caminho do Mestiço* (forma selvagem somente para hanyô).*

Especial. *Todo poder similar a magia em NIOH é utilizado a partir de talismãs criados anteriormente, sendo foco, componente material e memorização em um só objeto funcionando quase como pergaminhos mágicos que consomem Pontos de Mana.*

Alma essência. *Funciona como uma invocação permitindo utilizar uma Habilidade do Youkai, como exemplo: Alma essência ENKI, 15% de obter, Habilidade Youkai: Dança do Macaco. Essa habilidade joga uma lança enorme no adversário. 1d8+2, 2 PM.*

Notas. *Em NIOH 1 e 2 os protagonistas nunca foram e nunca serão samurais. Em todo caso é guerreiro que segue o bushi, com um toque espiritual devido ao contato com pedras espirituais ou serem mestiços.*

A classe meio guerreiro com acesso a pequenas partes de outras classes torna uma adaptação difícil.

Ricardo (Budah) Sampietro

Que diferente! Normalmente os leitores escrevem pedindo alguma adaptação, não as fornecendo. Precisamos de mais leitores assim!

— PALADINO! Você começou a jogar *Nioh* agora mesmo, não foi?

— Se não derrotar esses chefes difíceis, vou perder Pontos de Honra.

— Você nem é personagem de *Império de Jade!!*

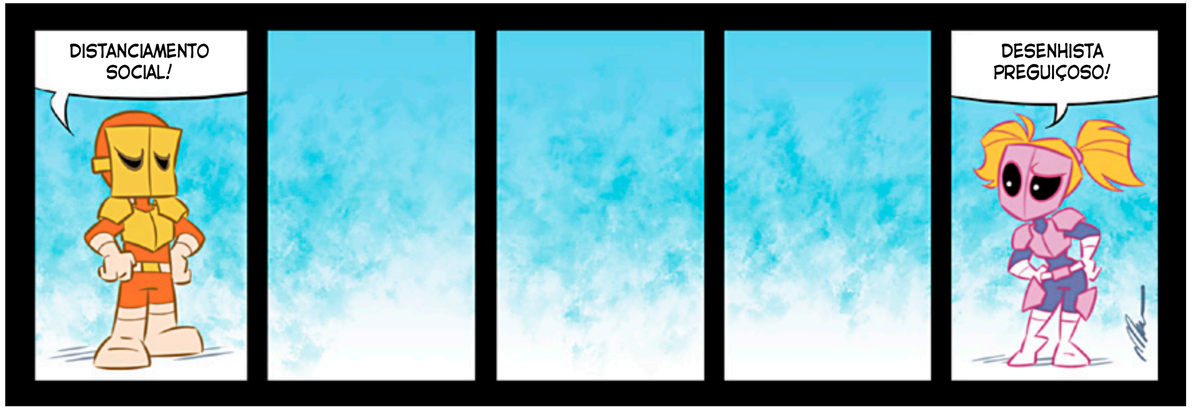
Fique em seu Domínio

Parabéns pelo excelente material da DB e, em particular, pelas matérias sobre Domínios! Desde Morrowind *que eu jogo coisas de fantasia como se fosse uma mistura de* The Sims *e* Civilization*. E desde a* Libertação de Valkaria*, eu queria fazer um mapeamento detalhado da Torre dos Libertadores. Não é que eu não tivesse condições de fazer isso antes, mas esse material com regras para criação de domínios foi o empurrão que faltava – coincidiu com um arco de aventuras meio "spin-off" que resolvemos fazer nas nossas campanhas, onde pegamos justamente os Libertadores pra jogar aventuras focadas quase exclusivamente em roleplay, interagindo com personagens que usamos em outras campanhas. Ela completou 16 anos em abril. Já rolou tanta coisa, com tantos arcos e personagens, que jogamos em variados pontos da cronologia artoniana. Daí as regras foram um incentivo pra criar a estrutura toda da torre, e como ela foi se transformando ao longo do tempo no cenário. Enfim, ficou bem legal mesmo! Eu nem lembrava que havia regras pra isso, em escala menor, no* Cidade Sob a Deusa*.*

Daí me vieram algumas questões:

1) *Há alguma chance de sair material com fichas de domínios, praa campanhas girando mais em torno da geopolítica, brincando com essa diferença de escalas (missões ligadas a domínios, por exemplo) e com questões de conquista territorial?*

2) *Pensando na questão da conquista, alguma sugestão para simular rebeliões/resistência do povo conquistado contra um*



novo regente? Algo como uma escala de Lealdade abaixo da Hostil, talvez...

Elton Genari

Saudações, bom Elton. Você está falando sobre a série de artigos ao longo da DB 118, 119 e 120, na coluna Caverna do Saber, sobre gerenciamento de propriedades dos personagens jogadores. A boa notícia é que esse material deve ser compilado, atualizado e publicado em um futuro acessório *Tormenta20*, possivelmente incluindo tudo que você pede. Fique de olho.

— Sim, eu aprovo essas regras! Chega de sair rastejando em masmorras infectas, os heróis precisam ficar em casa!

— Paladina, não acho que a intenção fosse essa...

Iniciativa T20

Caros Paladina, Paladino e Antis se estiverem por aí. Acompanho a DB faz bastante tempo, antes mesmo da DB 50. Estou mais animado para a Iniciativa T20 do que com o T20 em si, mas tenho algumas dúvidas.

***1)** Quais tipos de materiais que podem ser enviados para a IT20? Apenas RPG, ou contos e romances também poderão?*

***2)** O material da IT20 será apenas pdf?*

***3)** Há alguma previsão de quando irá começar?*

***4)** Este é um pedido não relacionado à Iniciativa T20. Pirei no dado do Panteão, mas meu grupo joga pelo Roll20 + Discord. Quando fizerem a ficha do T20 no roll20, não podem criar uma macro ou algo do tipo para rolar o d20 Panteão?*

Só isso mesmo, e nesse tempo de quarentena, copiamos o Spock. Vida longa e próspera. \\//

Jorge Botelho

Como sabem os apoiadores da campanha *Tormenta20* (entre os quais o bom Jorge deve estar incluso), a Iniciativa T20 é um programa que permitirá ao público de *T20* produzir seu próprio material original, publicado pela Jambô em uma plataforma online.

1) O projeto foi concebido para aceitar inicialmente materiais de RPG, mas é possível que outros formatos também sejam permitidos. Vejamos o que acontece.

2) Sim, todo o conteúdo da Iniciativa T20 será distribuído exclusivamente em mídia eletrônica. Por enquanto não há planos para títulos impressos.

3) Esperamos que ainda este ano. Pode demorar um pouco mais que o previsto — afinal, o mundo inteiro está atrasado em praticamente tudo —, mas aguentem firme!

4) Você deve estar falando sobre o Dado do Panteão, uma das recompensas especiais da campanha T20 — um dados de vinte lados com os símbolos sagrados dos deuses em suas faces. Não temos certeza se é possível incluir esse dado na plataforma *Roll20*. Vamos tentar.

Mal posso esperar para colocar na Iniciativa T20 meu *Manual Completo dos Paladinos!*

— Aaquele que o paladino ganha +20 em tudo?! Não vai rolar.

— Ué, acha muito apelão?

— Acho que um acessório precisa ter mais de duas linhas.

LENDAS LENDÁRIAS

Calmo e Educado

Em uma mesa de 3D&T, começamos uma aventura, eu jogando de clérigo de todos os deuses, e meu amigo de ladino. Tinha acabado de sair de uma cidade (onde matei todos os guardas) e estávamos nos dirigindo para a cidade destino da missão. Chegamos ao anoitecer e precisávamos achar a estalagem Noite Profunda, quando uma singela senhora se aproxima e oferece que fiquemos em sua estalagem. Eu pergunto qual o nome da estalagem e ela me responde: Sol Radiante.

Neste momento, sabendo que não era o nosso destino e como era um Clérigo de Todos os Deuses, respondi no tom mais calmo e educado possível:

— EU, UM CLÉRIGO DE TODOS OS DEUSES, REPRESENTANTE DAS VINTE DIVINDADES, QUER QUE EU VÁ PARA UM ESTALAGEM ENALTECENDO AZGHER?! EM PLENA NOITE??!!!!! MOMENTO DE REINADO DE TENEBRA??!!!!! A SENHORA QUER QUE EU SEJA PUNIDO PELO PANTEÃO???!!! Não senhora, vou procurar outro lugar.

Depois de um momento sem ação do mestre, ele conseguiu narrar a "pobre" senhora depressiva (depois da minha fala "motivadora") pedindo desculpas a todos os deuses e implorando por penitência.

Kalil, o Clérigo Amedrontador de Velhinhas

Despertador

O grupo de aventureiros continua em sua missão. Após derrotar a tribo de gnolls e Tanakh Hadassah ter sido enganado, eles conseguem alcançar um batalhão de orcs cujo atos devem estar afetando bastante o Subterrâneo. O mago Buddy, ao analisar e perceber a desvantagem numérica que o grupo teria num combate aberto, espertamente conjura sua magia. Todos no batalhão, sem perceber, sentem-se sonolentos e caem num sono profundo.

Com o obstáculo fora do caminho, poderiam prosseguir com a jornada. Seria a vez do anão guerreiro Garl Brygger e o druida Akeem usarem suas habilidades para guiar o grupo nos perigos do Subterrâneo. Então, numa impulsividade, o samurai aproveitou que os orcs estavam desprevenidos e indefesos e atacou. Antes que o mago pudesse impedir lhe avisando as consequências de seus atos, um dos orcs foi morto, mas o restante do batalhão despertou — e o grupo teve de encarar então uma luta quase impossível.

André Luis Rodrigues Magalhães

Ex-Clérigo

Durante a fase épica da campanha, um grande sacrifício teve de ser feito para resistir à investida do Nada e do Vazio, que buscavam desfazer a existência.

Enquanto os personagens jogadores assistiam, pesarosos, à despedida do Deus da Justiça enquanto esse se desintegrava após salvar o que restara dos artonianos, o feiticeiro vira para o clérigo de Khalmyr e diz:

— Parabéns, Theon! Agora você é guerreiro!

(SIM, Arton explodiu em trilhões de pedacinhos e Khalmyr morreu em minha campanha, mas ela continua. O Nada e o Vazio estão chegando...)

Jefferson Tadeu Frias

Dona Benta

Certa vez eu fiz uma personagem clériga de Lena, e decidi que ela seria como a Dona Benta do Sítio do Pica-Pau Amarelo, então o mestre da mesa começou a implicar com a personagem por ela ser idosa. Eu disse que, se ele tirasse 100 em um d100, ela teria um infarto e morreria. Ele jogou... e tirou 100. Ninguém acreditou no acontecido e a Dona Benta infartou, só não morreu por que o bardo do grupo também sabia magia de cura.

Longdhur

• • • • •

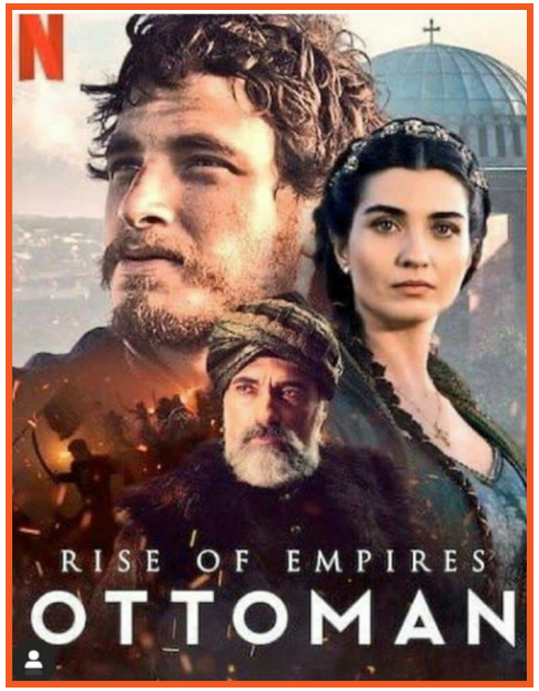
E com a crise mundial causada pelo corona vírus, nem os meio-gênios de Arton estão podendo sair de casa. Eles estão em QAREENTENA.

João C. L. Lira

ASCENSÃO: IMPÉRIO OTOMANO

Momeeeeeento (queda de) Roma

Responda rápido: o que estava acontecendo de importante no mundo no fim do Século XV? Se você respondeu "a descoberta da América", está certo. Mas houve outro evento nessa época — um quase tão importante quanto, mas sobre o qual pouco estudamos aqui no Brasil.



Me refiro à queda de Constantinopla e o subsequente fim do Império Romano. Mas, ei, o Império Romano não caiu no Século V? Sim... e não. O que "caiu" em 476 d.C. foi o Império Romano *do Ocidente*. Aquele cuja capital era, bem, Roma. Mas, nessa época, o Império já havia sido dividido em dois. Seu irmão, o Império Romano do Oriente, era sediado em Constantinopla, e só chegou ao fim no ocaso da Idade Média. De fato, um dos marcos para o término dessa era é justamente a queda da cidade. Foi um evento com muitas implicações para a geopolítica da Europa e do resto do mundo.

E é justamente essa história que *Ascensão: Império Otomano* conta. Disponível na Netflix, é uma minissérie de seis episódios, com por volta de 50 minutos cada. O gênero pode ser uma surpresa: trata-se de um *docudrama*, uma mistura de documentário com ficção. Imagine uma série normal, com personagens e cenas e tudo o mais, mas que às vezes é interrompida para que um especialista (um historiador, um escritor focado no período, etc.) explique o que estava acontecendo. Pode soar esquisito, mas não se preocupe: as inserções dos trechos documentais são muito bem feitas e não quebram o fluxo da história. Pelo contrário, ao se ter mais informações sobre o contexto histórico, tudo ganha mais peso, e nos envolvemos mais com a narrativa.

A história, de forma resumida, começa com a morte do sultão do Império Otomano — na época, a maior potência do Oriente Médio e uma das maiores do mundo. Seu filho de 18 anos assume o trono. O moleque está louco para fazer um ato glorioso, que o coloque no nível de Alexandre, o Grande. A ideia dele? Conquistar Constantinopla, a maior e mais poderosa cidade do mundo. O problema? O lugar tem cinco níveis de muralhas, já foi atacado por 23 exércitos, mas *jamais* foi invadido. Não será tarefa fácil.

De fato, o que se segue é um longo cerco envolvendo batalhas em terra, batalhas navais, espionagem, explosões e ações malucas típicas de grupos de aventureiro.

Com tudo isso, a série é muito indicada para nerds de história, para quem gosta de castelos, intriga política, gente de armadura completa e navios fodões — a sequência em que quatro galeões genoveses "encaram" cem navios turcos parece saída de uma história de ficção especialmente forçada... Mas aconteceu de verdade!

Ascensão: Império Otomano é uma minissérie muito divertida, além de ótima fonte de inspiração para aventuras de RPG. De brinde, ela ainda corrige um lapso em nosso currículo escolar

GUILHERME DEI SVALDI

BEASTARS - O LOBO BOM

Um caçador de demônios sem dinheiro e recursos

Imagine uma mistura de série de colégio e filme policial, que se passa dentro de uma distopia vegana e é protagonizada por animais falantes!

Este é o resumo de *Beastars*, mangá criado pela ilustradora e roteirista **Paru Itagaki**, que recebe agora sua versão em anime produzido pelo estúdio Orange e distribuído pela Netflix.

Beastars é uma animação em CG bela e fluida. A abertura e a trilha sonora são cativantes. A história apresenta uma sociedade povoada por animais divididos em herbívoros e carnívoros. Eles coexistem em uma harmonia tensa e — para mantê-la — o consumo de carne foi proibido.

Animais de todas as espécies frequentam o colégio para serem devidamente educados, antes de serem soltos novamente no mundo adulto. Cada um possui habilidades características, e costuma casar com membros da própria espécie. O sexo entre espécies existe, mas é visto como tabu! Carnívoros são uma ameaça, pois a qualquer momento podem enlouquecer e devorar alguém. Existem mercados para eles, onde carne fornecida por funerárias e hospitais — e pela máfia — é vendida ilegalmente.

Para manter a sociedade unida, foi criado o título de *"beastar"*, cidadão que ganha destaque por seus serviços, tornando-se exemplo para todos. Essa suposta unidade é logo colocada a prova, quando um aluno é devorado na escola.

O protagonista do anime é Legoshi, um estudante lobo, tímido e gentil, mas que, como todo predador, possui um lado sombrio que tenta controlar. Legoshi faz parte do clube de teatro e acaba se tornando assistente do impiedoso Louis, o cervo que é o aluno mais popular; e que luta para ser o próximo beastar em um mundo antes dominado pelos carnívoros.

Durante um ensaio clandestino do clube, Legoshi está de vigia, quando fareja uma herbívora e enlouquece. Por pouco, não perde o controle e devora a presa, a coelha anã Haru. Mais tarde Legoshi acaba reencontrando Haru, mas não é reconhecido por ela. A coelha é alvo de bullying de outras alunas por transar com vários estudantes, algo que faz para contrariar a imagem de fragilidade que lhe é imposta. Atormentado pelo que fez, Legoshi rejeita os avanços sexuais de Haru, e desenvolve com ela uma amizade, marcada por uma paixão que não sabe se é real, ou fruto de seu instinto.

Beastars comete o deslize de cair em mais do mesmo. Enquanto Legoshi é interessantíssimo em sua contradição, personagens martelam toda hora que a solução para ele seria soltar seu instinto e força. Em outras palavras, "ser macho de verdade". Haru, cheia de nuances, acaba presa nos velhos papéis de donzela em perigo e alvo de rivalidade feminina.

É cedo pra dizer, se isso será subvertido e as pontas soltas serão bem resolvidas; mas até aqui o anime acerta, se não como comentário social, pela humanidade dos seus personagens, e pela engenhosidade do cenário que serve de palco para seus dramas pessoais.

DAVIDE DI BENEDETTO

ANIMAL CROSSING

Cuidar da própria via nunca foi tão divertido. E necessário

O sonho de toda empresa, todo estúdio, todo criador de conteúdo, é lançar a obra certa na hora certa. É algo raro — muito mais comum é vermos o contrário — mas acontece.

E dessa vez aconteceu com a Nintendo e seu *Animal Crossing: New Horizons*, jogo exclusivo do Switch, console titular da empresa. Mas do que se trata?

Animal Crossing não é uma franquia nova. Pelo contrário, seu lançamento original ocorreu em 2001 e desde então seu funcionamento é mais ou menos o mesmo: o jogador encarna um personagem que se muda para uma cidade rural isolada, habitada por moradores antropomórficos.

Lá, você precisa erguer sua vida, fazendo tarefas como pescar, construir coisas e plantar. É um jogo aberto, que tem uma particularidade que norteia toda a sua filosofia: ele acontece em tempo real. Então, se é dia do lado de fora da sua janela, é dia no jogo também. Se é Páscoa aqui, é Páscoa lá também. As flores não crescem de imediato (embora construções surjam de um dia para o outro) e até compras — que chegam pelo correio — demoram um pouco para serem recebidas.

Animal Crossing: New Horizons traz tudo isso para o Switch, desta vez mudando o cenário para uma ilha deserta. Trazidos por Tom Nook, um guaxinim empreendedor, seu personagem e mais dois controlados pelo computador têm a função de habitar o lugar e dar início ao que se tornará uma cidade.

A partir daí você vai cumprindo missões que o levam a conseguir receitas para construir coisas e atrair novos moradores. Também precisa juntar dinheiro para pagar as despesas iniciais de Tom Nook (sim, ele é um empreendedor safado com cara de fofo).

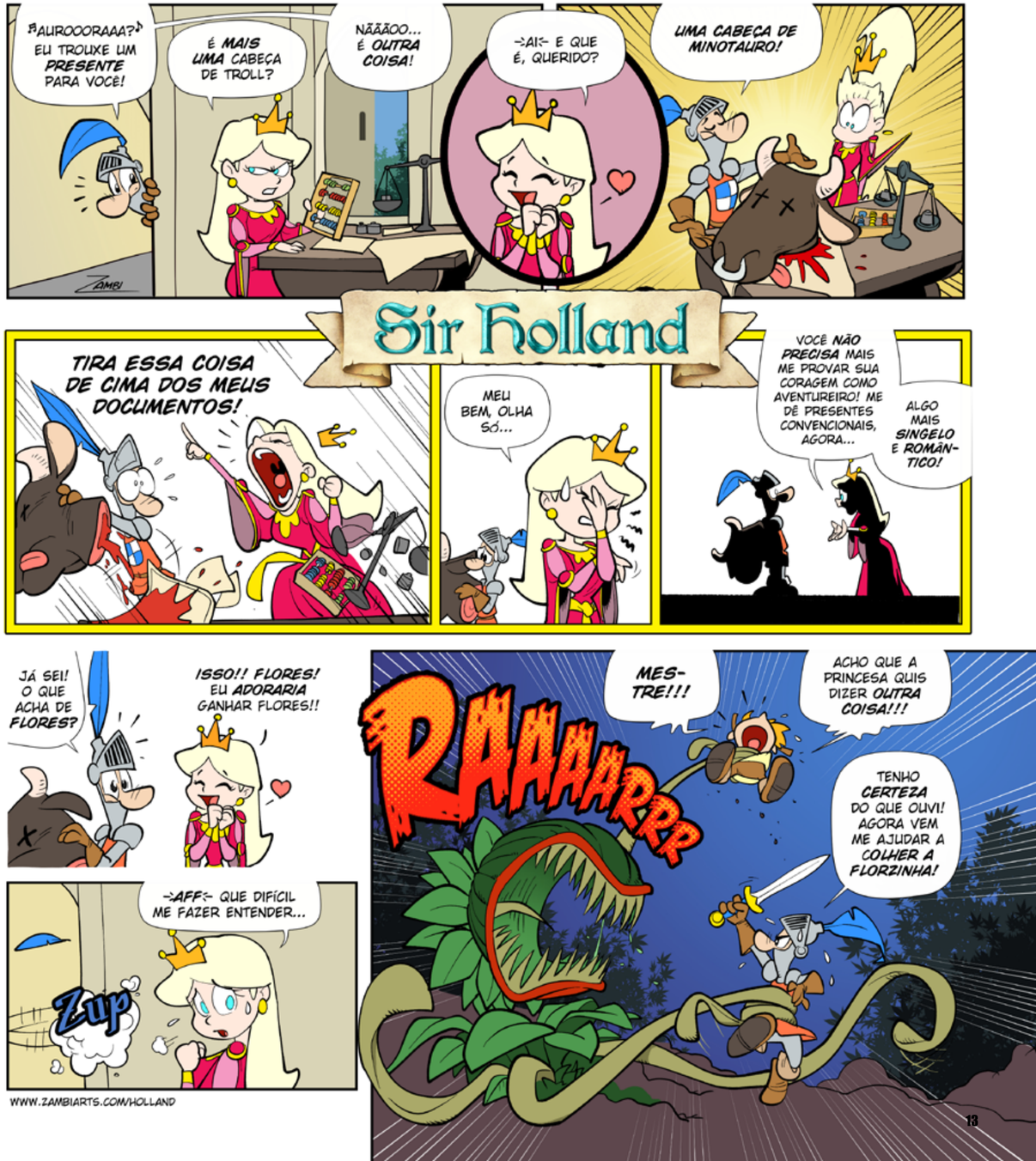
Ao mesmo tempo você pode largar tudo e decidir criar um jardim enorme. Ou deslocar todas as árvores para o outro lado do terreno. Ou viajar para a ilha de alguém na sua lista de amigos. Existe uma progressão lógica, mas você não tem uma obrigação. Se você prefere vender tudo e dormir à luz da lua, só com uma caminha de camping, bom para você.

Aos poucos a ilha progride se você seguir o rumo natural: ganha um museu para as coisas que coleta (fósseis de dinossauro!), lojas, pontes. E é nisso que o jogo se torna tão importante no momento em que vivemos. Enquanto estamos confinados, tentando evitar que uma pandemia se alastre ainda mais pelo planeta, lutando para ajustar nossas rotinas, ter como refúgio um jogo que preza pela não violência e pela calma, que te da tarefas e te gratifica por isso, é quase uma benção.

Nos dias mais tensos, passar algumas horas coletando madeira ou flores para um novo projeto tem sido o suficiente para tranquilizar não só a mim, mas a milhares de jogadores que postam suas screenshots o tempo nas redes sociais.

Obviamente a Nintendo não gostaria de ter acertado seu timing com uma tragédia como o corona virus, mas acertou. Para os donos de um Switch, é um pequeno consolo.

J.M. TREVISAN



DICAS DE MESTRE

Como (e por que) usar idiomas diferentes em seu RPG

O LIVRO ESTÁ NA MESA

Com esse tamanho pode falar o que quiser, Sr. Klingon

Sim, *Tormenta20* está por aí — chegando a qualquer momento agora. Sim, o novo livro básico contém uma tonelada de mudanças em relação às versões anteriores. Muitas bem radicais, outras nem tanto. De fato, algumas são bem pequenas, que você talvez nem notaria. Porque eram elementos que poucos davam atenção, tinham pouco efeito real em jogo, ou apenas criavam obstáculos nem sempre interessantes.

Parte dessas mudanças tem relação com linguagens. Os apoiadores da campanha de financiamento coletivo, inscritos na fase de playtest, já conhecem algumas. No trecho sobre raças, não há mais uma lista de idiomas falados por cada povo — antes, cada personagem sabia falar o idioma comum valkar, o idioma de sua própria raça, e um número de outras línguas igual a seu bônus de Inteligência. Além disso, o bárbaro perdeu sua duvidosa "habilidade" de Analfabetismo; nem todo lutador selvagem veio necessariamente de uma cultura sem escrita. Agora, todos os personagens de todas as classes básicas sabem ler e escrever.

Voltando a versões mais antigas de *Tormenta* (e também *Dungeons & Dragons 3ª Edição*, de onde derivam suas regras), as diferenças são ainda maiores. Havia a perícia Falar Idioma — isso mesmo, você precisava aprender uma nova perícia para *cada língua* adicional do personagem. Recuando ainda mais, no antigo *Advanced Dungeons & Dragons*, perícias eram uma regra opcional (mas que praticamente todos os acessórios usavam). Cada personagem tinha um número bem pequeno de pontos para comprar perícias, tipicamente 2-3 iniciais e mais um a cada 3 ou 4 níveis. Mesmo assim, você *ainda* precisava gastar um precioso ponto para *cada* novo idioma que queria. Em mundos onde havia dúzias de línguas, parecia fácil escolher entre Furtividade ou, sei lá, Falar Gnomo.

Em *Tormenta20*, essas regras foram eliminadas para descomplicar o jogo, reduzindo o número de decisões na construção de personagem. As campanhas agora usam uma fórmula *Star Trek*: todo mundo entende todo mundo. Ainda há idiomas raciais, mas não como um elemento mecânico. Ainda há idiomas antigos e estranhos a decifrar, como parte de enigmas e desafios nas aventuras, mas isso é resolvido com testes de perícia Conhecimento.

Certo, mas isso não significa empobrecer o mundo de campanha? Diminuir sua imensa diversidade, sua riqueza de povos e culturas? Não há um bom motivo para usar diferentes idiomas em jogo?

VLCHEL VAJ! (não entendi!)

Por que RPGs de fantasia têm essa obsessão por idiomas, para começar? Não é preciso ir muito longe para descobrir.

Como quase qualquer entusiasta sabe, a culpa pertence a certo cavalheiro conhecido como **J.R.R.Tolkien**. Certo autor de certo *O Senhor dos Anéis*, *o Hobbit*, *O Silmarillion* e tudo o mais — o conjunto de obras que acabaria por formatar a fantasia medieval como conhecemos hoje. Ocorre que nosso amigo John Ronald Reuel não era apenas um escritor muito caprichoso e muito demorado, mas também um apaixonado filólogo— um estudioso da linguagem escrita. Assim, ele inventaria idiomas completos e funcionais (até mesmo desenhando seus alfabetos) para os povos da Terramédia. Tal era seu detalhismo que a própria grafia das letras refletia as características de cada raça: caracteres élficos eram graciosos e curvilíneos, caracteres anões eram retos e angulosos, e assim por diante.

Os fãs mais dedicados acabariam se tornando fluentes nesses idiomas de mentira (o que, dizem as lendas, incomodava muito o autor). Mais tarde, inventar línguas para povos exóticos se tornaria um recurso poderoso para dar-lhes profundidade, para tornar um povo ficcional mais verossímil. Vimos isso não apenas na fantasia, mas também na ficção científica; os klingons de *Star Trek* têm língua própria, um *Dicionário Klingon* até chegou a ser publicado no Brasil (aqueles realmente fluentes dizem que é fundamental cuspir enquanto se fala). Também existem o idioma Na'vi de *Avatar*, o Dothraki de *Game of Thrones*, e até o Alienese de *Futurama*, inventado por brincadeira pelos autores para descobrir quão rápido os fãs conseguiam decodificar (eles o fizeram no dia seguinte!). Claro, não vamos esquecer o colega **Leonel Caldela**, que construiu um idioma goblinoide duyshidakk para o romance *A Flecha de Fogo*.

Assim, não foi surpresa quando o primeiro RPG do mundo, fortemente inspirado em Tolkien, também incluiu idiomas raciais como parte integrante de suas regras (mantidas até hoje, no atual D&D 5E). Para uns, algo desnecessário — *"Eu quero matar orcs, não conversar com eles!"* Para outros, uma camada extra de quebra-cabeças a vencer com a perícia ou magia certa. Para outros ainda, um ingrediente estimulante que adiciona colorido, sabor, exotismo. Como sempre, tudo depende do estilo de cada grupo, cada mestre.

Existem vantagens tanto em usar, quanto em não usar diferentes idiomas. Como já explicado, deixar de usá-los elimina uma complicação, torna tudo mais simples. Preencher a ficha é mais rápido. A maioria das criaturas inteligentes

DICAS DE MESTRE

consegue se comunicar sem problemas. Essa solução pode parecer forçada e irrealista — muitas vezes, vendo algum filme com povos fantásticos/alienígenas, nos pegamos pensando *"como é que todo mundo fala nossa língua?"* Mas não é algo assim tão inverossímil, pelo menos em mundos de fantasia. Na vida real, ainda que a Idade Média tivesse centenas de línguas e dialetos, também havia o latim, falado e escrito na maior parte da Europa, funcionando exatamente como o "idioma comum" de D&D. No mundo de Arton também temos a vasta e influente Igreja de Tanna-Toh, Deusa do Conhecimento, com a missão santa de alfabetizar e educar os povos — tornando assim o idioma-padrão valkar conhecido por praticamente todas as raças.

Assim, nem toda mesa de jogo precisa de outras línguas, mas você pode querer. Como também já explicado, idiomas trazem uma incrível profundidade a qualquer mundo com povos diferentes. Nada, NADA confere maior autenticidade a um personagem estrangeiro que falar outra língua. Até um minotauro falando o idioma comum será mais familiar que um humano tamuraniano discorrendo em seu ningo.

Aventuras em Idiomas

O entretenimento prova que idiomas não servem apenas como traços de povos ou personagens. Podem ser o próprio tema da aventura.

Mesmo *Star Trek*, com toda a sua tecnologia de tradução universal, tem ótimas histórias a respeito. No episódio *Darmok* (*The Next Generation*, 5ª temporada), considerado um dos melhores em toda a franquia, a tripulação da Enterprise não consegue comunicar-se com os Tamarianos, uma raça alienígena cujos membros falam apenas em metáforas e anedotas. O Capitão Picard, sequestrado e forçado a cooperar com um Tamariano em combate contra uma fera, precisa decifrar sua linguagem para sobreviver. Na recente *Discovery*, o episódio *Uma Moeda para Caronte* apresenta um vírus alienígena que ataca os computadores da nave, inutilizando o tradutor universal e impedindo todos de se entender; todos, exceto o primeiro oficial Saru, com sua fluência em 94 idiomas. E não há como esquecer a Alferes Hoshi Sato, infeliz e esforçada especialista em tradução a bordo da primeira Enterprise, *antes* que o tradutor universal fosse inventado!

Será que idiomas poderiam servir de tema para uma campanha inteira? **Hideo Kojima** provou que sim, em seu espetacular *Metal Gear Solid V: The Phantom Pain* — e atenção, fortíssimos spoilers do game à frente. O jogo inteiro é sobre linguagem, sobre o poder dos idiomas. Sempre que o protagonista Snake chega a um novo mapa, em outro país, a princípio não entendemos as comunicações dos inimigos, nem conseguimos interrogá-los. Para que isso se resolva, precisamos aceitar a missão de sequestrar um técnico em traduções, trazendo-o para o lado dos Diamond Dogs. A partir de então, passamos a compreender as mensagens inimigas e agir de acordo.

Isso é apenas um detalhe na trama maior de MGSV, revelada bem mais tarde: o grupo conspirador secreto conhecido como Os Filósofos consegue acesso a uma doença pandêmica (pois é...) que atinge as cordas vocais, mantendo-se dormente na vítima, mas fazendo com que morra *ao falar determinado idioma*. Com essa arma, qualquer nação ou etnia do planeta poderia ser eliminada. A personagem Quiet (atiradora sniper de meia arrastão, você conhece) é portadora da estirpe da doença que ataca falantes de inglês; ela é assim forçada a fazer jus ao nome, ou falar apenas em seu idioma nativo (navajo, uma língua nativo-americana).

O recente filme *A Chegada* também tem sua trama principal baseada no desafio de desvendar um idioma. Quando doze imensas naves alienígenas se posicionam sobre várias partes da Terra, os governos globais tentam se comunicar com os estranhos visitantes, sem a menor ideia de suas intenções. A protagonista Louise Banks (**Amy Adams**), linguista renomada, é procurada por militares americanos para traduzir a complicada linguagem dos extraterrestres. Acompanhamos seu progresso até descobrir que a comunicação alienígena descortina revelações impressionantes, que mudam o rumo da história. (Sem spoilers desta vez, está na Netflix, vá ver logo!)

Existe algum material de RPG focado nesse tema? O único em que consigo pensar está incluso no excelente *Tome of Magic*, de 2006. Esta reinvenção de um acessório clássico AD&D (que basicamente só trazia magias novas) foi um dos últimos e melhores títulos da 3ª Edição, e infelizmente jamais publicado no Brasil. A proposta do livro era trazer três novos sistemas de magia completos, cada um com sua classe básica, magias, classes de prestígio, monstros e até uma aventura curta. Havia a *Pact Magic*, em que o conjurador faz pactos com entidades chamadas *vestiges* para ganhar poderes. Havia a *Shadow Magic*, cuja magia sutil e indireta é derivada do Plano das Sombras. E a mais relevante para este texto — *Truename Magic*, ou Magia do Nome Verdadeiro. Seu princípio é que, quando você fala na linguagem original do universo, aquilo que você diz torna-se real. O objetivo maior do mago *truenamer* é descobrir os

verdadeiros nomes de todas as coisas, para então adquirir poder sobre elas. Assim, o jogador aos poucos constrói sua própria linguagem, inventando novos e estranhos nomes para magias, criaturas, objetos, lugares.

Fluência na prática

Usar línguas estrangeiras é interessante, já vimos. Mas como fazê-lo sem, de fato, precisar conhecer ou dominar outro idioma? Como interpretar um personagem que usa outra linguagem?

- **O Truque do Sotaque.** Inventar um sotaque falso é um jeito rudimentar de fazê-lo. Fale normalmente, mas carregando a voz, mudando a entonação, trocando letras. Mesmo entendendo o que você diz, os outros jogadores (espera-se) serão capazes de abstrair, terão boa vontade suficiente (espera-se) para fingir que é uma língua diferente. Gaste algum tempo treinando, escolhendo como alguns sons funcionam. Pode ser sutil, mas não faz mal exagerar — pense no "baleiês" de *Procurando Nemo*. E ouça meu pedido; se puder, tente inventar algo novo, sem usar uma língua real. Faça o grande favor de não acabar ofendendo algum falante legítimo do idioma que você tenta parodiar (o que você com certeza fará, se houver algum por perto).

- **Mim Tarzan, você Jane!** Este é um jeito contrário de emular um falante estrangeiro; em vez de *falar* outra língua, *não falar* na língua padrão, ou falar de modo restrito. Use poucas palavras, pergunte constantemente aos colegas sobre os nomes das coisas. Chame o bardo qareen de "menino mágico" e variantes do tipo. O personagem Tarzan, como se sabe, falava a língua dos macacos (convenhamos, é bem fácil de imitar, e você nunca insultará um falante nativo!) e tinha limitações com o inglês, usando apenas frases simples. Em *Tormenta*, vamos lembrar também do Bárbaro do Machado de Pedra, uma tribo vista no *Manual do Combate*, que conhece apenas *uma palavra por nível de personagem!!*

- **"Maçã"? Não, isto é uma *glaramikanda*.** Outra saída mais ou menos fácil é falar normalmente (talvez com algum sotaque), mas dar nomes totalmente diferentes para algumas coisas. Note que este personagem *sabe* falar o idioma padrão, até poderia aprender o nome "certo" das coisas, mas acaba insistindo no nome "errado" por distração, dignidade ou teimosia. Para este método, é importante ser coerente — se você chamou um cavalo de hiragoom

antes, terá que repetir a palavra ao encontrar de novo esse mesmo animal. Faça listas. Ou então apenas invente que, em sua língua, os nomes mudam conforme o contexto (sim, isso *existe* em idiomas da vida real!). No entanto, se puder, prefira a consistência; todos na mesa vão se sentir recompensados ao perceber que estão "aprendendo".

• **Depwa Spanewash Depla Blah!** Ninguém nunca disse que sua linguagem estrangeira precisa *fazer sentido!* Por que se preocupar com gramáticas e vocabulários? Se a ideia é falar uma língua que ninguém entende, apenas saia produzindo sons que *pareçam* palavras. Treine antes, encontre o ritmo certo, repita sons — repetição de padrões é aquilo que diferencia sons naturais de linguagem, é aquilo que os radiotelescópios tentam detectar no espaço quando procuram por vida inteligente. Quando *precisar* se expressar, ache um jeito, faça mímica, peça testes de perícia. Como na dica anterior, escolha algumas palavras-chave para coisas importantes; um vocabulário curto já basta. Use os nomes dos outros personagens dentro das frases, para que entendam quando estiver falando deles. Já prestou atenção no que dizem os personagens em *The Sims*? No idioma maluco do jogo, Simlish, a frase que inicia este parágrafo quer dizer: *"Você! Sim, você! Sai da frente!"*

• **Google Translator.** Fácil esquecer que *já vivemos* no futuro da ficção científica e a tecnologia de tradução universal *já existe*. Talvez não universal de fato, talvez nem tão acurada — mas é instantânea, e suficiente para conseguir frases rápidas de improviso. Escolha alguma uma língua exótica que ninguém mais na mesa conhece, e seja feliz. Claro, digitar no celular/tablet/notebook tudo que você pretende falar pode não ser muito prático. Existem aplicativos destinados a turistas, que traduzem suas frases, mas você precisa dizê-las antes em voz alta (o que prejudica a intenção de não ser compreendido). Mesmo assim, vale o experimento.

• **Berebekan Katabamba Kikerá!** Nunca esqueça que, em *Tormenta* e muitos outros jogos e obras, a própria magia arcana é uma linguagem! É escrita em livros e entoada em palavras. Então é possível conseguir o mesmo efeito de um personagem estrangeiro apenas sendo um mago. Você pode inventar alguma frase ritualística que sirva para todas as magias, como bem demonstrou a bruxa Kilza, mas há soluções melhores. Qualquer fã de *Harry Potter* sabe recitar o nome de cada feitiço. Faça igual e, em vez de apenas dizer ao mestre "eu taco *Bola de Fogo*", invente um nome esquisito para a mesma magia. Seja consistente, use sempre os mesmos nomes — todos os outros jogadores vão aprender sem demora. Você vem lendo as *Crônicas de Dragonlance*, **publicadas no Brasil pela Jambô?** Então sabe perfeitamente qual magia é conjurada pelo cajado do mago Raistlin quando ele diz *shirak*.

• • • • • • • • • • •

Você viu, há formas simples e complicadas de adicionar línguas ao jogo. Agora, quanto você (ou cada jogador) pretende mergulhar no assunto, é inteiramente por sua conta. Apenas rolar testes de perícias? Dizer algumas palavras de vez em quando? Realmente aprender/inventar uma língua completa? Vou logo avisando, é um abismo sem fundo! Qualquer estudante de línguas entende como o assunto é envolvente, viciante, cheio de histórias.

Ainda lembro quando minha saudosa professora de língua japonesa, **Márcia Miyazaki** (que os deuses a tenham), fazia seu melhor para explicar a diferença entre "direita" (右, *migi*) e "esquerda" (左, *hidari*). Os símbolos não ajudavam nada, era difícil associar cada um a um lado. Bastante encabulada, a sensei revelou sua origem. Dentro do kanji de direita (右) há outro kanji que significa "boca" (口, *kuchi*). No Japão antigo, antes da invenção do papel higiênico, as pessoas tinham o hábito de limpar-se com a mão esquerda, enquanto a direita era reservada para levar comida à boca.

Claro que nunca mais esqueci a lição. Nem você vai!

PALADINO

ROMANCE DE RPG É NA JAMBÔ

Se você quer se divertir com uma história fantástica, ou se busca novas inspirações para a sua mesa de RPG, a Jambô tem o que você precisa. Iniciada em 2006, a linha de Tormenta está cheia de novidades e, desde 2017, somos a editora oficial dos romances de Dungeons & Dragons no Brasil. Escolha seu livro e boa aventura! -- **www.jamboeditora.com.br**

DUNGEONS & DRAGONS® TORMENTA JAMBÔ

ADAPTAÇÃO

Dr.STONE

Num mundo tomado por uma doença misteriosa, seu grupo é a cura!

Para 3D&T e Mutantes & Malfeitores

ADAPTAÇÃO

Após um misterioso fenômeno transformar as pessoas do mundo em pedra, dois estudantes colegiais despertam milhares de ano no futuro e têm uma simples tarefa — reerguer a civilização! Agora, esta missão também pode ser do seu grupo de jogo, em *3D&T Alpha* e *Mutantes & Malfeitores*.

Doctor Stone é um mangá de ficção científica escrito por **Riichiro Inagaki** e ilustrado pelo artista **Boichi**. Saiu pela primeira vez em 2017 na revista japonesa Weekly Shonen Jump, e está sendo publicado no Brasil pela editora Panini. Uma adaptação para anime foi feita em 2018, e sua primeira temporada está disponível digitalmente através do site Crunchyroll. O mangá se destaca por sua divertida mistura de aventura e ciência, através das invenções do protagonista Senku, um cientista mirim devotado a reerguer o conhecimento e as maravilhas da civilização humana.

Apesar de seus personagens não fugirem do exagero desse tipo de história e serem capazes de feitos incríveis como contar bilhões de segundos ou matar leões com um único soco, todas as aventuras de *Doctor Stone* trazem algum fundo científico. Elas mostram verdadeiras jornadas em busca de materiais que possibilitem avanços tecnológicos em um mundo pós-apocalíptico. Como seria pouco prático para os Mestres adaptarem a mesma premissa para seu jogo, sem muuuita pesquisa, esta matéria traz dicas de aventuras ancoradas em ciência e exploração, inspiradas pelo mangá.

Campanhas cm base no mundo de pedra de *Doctor Stone* podem ter personagens coloridos e exagerados, mas para emular em termos de regras uma preocupação que poderia ser ignorada pelos jogadores, a matéria traz também mecânicas para higiene, infecções, doenças... e outras dificuldades que possam ser encontradas em um mundo sem antibióticos e outros benefícios do mundo moderno. Por fim, fichas adaptando os principais personagens heróis e vilões da série, para uso em sua campanha!

Criação de personagens

Este é o ponto de partida. Um dia, uma grande onda de energia cobriu a Terra e petrificou toda a humanidade. O fenômeno já havia ocorrido em pássaros.

Os personagens iniciais dos jogadores são pessoas extraordinárias que conseguiram resistir ao coma da petrificação e despertaram sozinhas no Mundo de Pedra. Podem ser construídos normalmente como novatos (5 pontos, e até -3 em desvantagens, em *3D&T*) e Nível de Poder 6 (90 pontos de poder, em Mutantes & Malfeitores), assim como os personagens Taiju e Yuzuhira no mangá. Já personagens prodigiosos como Senku e Tsukasa, são controlados pelo Mestre e construídos como Campeões (10 pontos, e até -5 em desvantagens) ou Nível de Poder 8 (120 pontos de poder, em M&M).

Em *3D&T*, todos os personagens são humanos e têm a desvantagem Munição Limitada. Vantagens únicas ou ligadas a magia não são permitidas. Em M&M, os personagens não podem comprar poderes, estando limitados a vantagens e perícias. A vantagem Inventor normalmente está disponível somente para o personagem Mentor e vantagens relacionadas à magia (como Ritualista) não estão disponíveis.

Você pode pedir que os jogadores definam algumas coisas sobre o histórico de seus personagens:

- Que tipo de ocupação ou profissão o personagem tinha no mundo antigo, antes de ser petrificado?
- A qual pensamento ele se manteve agarrado para ficar consciente durante 3.700 anos?
- Qual parte do seu corpo ainda está petrificada ou apresenta rachaduras e marcas da petrificação?
- Como ele é fisicamente? (Os jogadores também podem procurar ou desenhar ilustrações em estilo mangá.)

Jogadores que respondam e detalhem essa perguntas recebem 1 ponto extra (*3D&T*) ou 5 pontos de poder (M&M) para investir na ficha.

Como a letalidade é grande num mundo sem medicina moderna, peça que nesta campanha cada jogador crie dois personagens de reserva antes da primeira sessão, para pode continuar jogando caso seu personagem inicial... morra. Peça também que os jogadores façam uma ficha nova para deixar de reserva, sempre que um de seus personagens morrer. (Não, em *Doctor Stone* protagonistas não costumam morrer em definitivo, mas explique aos jogadores que essa mecânica emula as dificuldades do mundo sem ciência, bem presentes no mangá!)

No entanto, para poder "liberar" acesso a novos personagens em caso de morte, os personagens iniciais terão antes que descobrir como fabricar nital, um solvente usado para reverter a petrificação, possibilitando que outras pessoas voltem a vida (veja mais adiante). É preciso ter pelo menos uma dose de nital para fazer um personagem novo, após morrer. Na prática, o líquido restaurador funciona como uma "vida extra"! Se todos os personagens iniciais morrerem antes de descobrirem o nital, a campanha terá chegado ao fim…

Quando os personagens despertam no Mundo de Pedra eles encontram a cabana de um personagem cientista que, tal qual Senku faz em relação ao outros personagens do mangá, funciona como uma espécie de Mentor (e que pode ser comprado como tal com a vantagem de mesmo nome, em *3D&T*).

O objetivo dos personagens na campanha será ajudar seu Mentor a realizar "missões científicas" para recriar a civilização!

Regras de infecção

Aventuras no Mundo de Pedra podem ser extremamente letais. Uma simples infecção em um mundo sem medicina moderna pode significar game over.

Em *3D&T*, sempre que um personagem sofre dano por perfuração, corte, ou mais de 5 pontos de dano por esmagamento, deve passar num teste de Resistência, ou um aliado deve ser bem sucedido num teste de Medicina, até o fim daquele cena. Falhar no teste exige um novo teste de Resistência para sobreviver a uma infecção, ou resulta em morte por doença, após uma semana.

Em *Mutantes & Malfeitores*, uma infecção é uma complicação que pode ser aplicada a qualquer personagem depois de uma cena na qual tenha sofrido dano letal. Essa é uma Aflição 6 resistida por Fortitude e ligada a Enfraquecer Constituição com progressão de prejudicado, desabilitado e incapacitado. Veja mais sobre doenças na página 180 do livro básico.

Barbas e banho!

Usar barbas no Mundo de Pedra acarreta complicações. Homens devem se barbear usando conchas, a cada três dias, ou sofrem uma penalidade de -1 de Resistência (ou Fortitude, em M&M) em testes contra infecção. Se barbear dessa maneira tosca, porém, tem um efeito estético bem inferior para pessoas acostumadas com giletes e aparelhos de barbear modernos. Qualquer teste social sofre -1 (*3D&T*) ou -2 (M&M). Ignore essa necessidade se os personagens tiverem descoberto o ferro (o que significa que já têm acesso a fogo para esquentar água e lâminas para se barbear adequadamente!). A penalidade contra infecção também se aplica se os personagens ficarem impossibilitados de tomar banho por mais de três dias.

O despertar

Um dos primeiros desafios no Mundo de Pedra é "despertar" no momento correto. Antes de a aventura começar, peça um teste de Habilidade difícil (*3D&T*) ou Prontidão CD 20 (M&M) para os personagens. Aqueles que passam no teste conseguem despertar seis meses antes que os demais, numa estação do ano mais propícia, e tem mais tempo para se preparar. Eles recebem 1 ponto extra (3D&T) ou 15 pontos de poder adicionais (M&M) para investir na ficha.

Caçadores e coletores

Outro dos desafios iniciais no Mundo de Pedra é aprender o que pode ou não ser comido.

Em *3D&T*, peça que os PJs realizem testes difíceis de Habilidade (normais para aqueles que têm as perícias Ciência, Medicina ou Sobrevivência) a cada semana nas primeiras dez semanas, após despertarem. Personagens que falhem devem passar em um teste de Resistência ou ficam envenenados. Um personagem envenenando irá morrer em alguns dias, a menos que tratado por um personagem treinado na perícia Medicina, que deve passar num teste difícil de Habilidade. Personagens que sobrevivam têm alguma parte do corpo paralisada ou sofrem algum tipo de sequela, perdendo 1 ponto de característica (ele pode mais tarde ser recuperado normalmente, com ganho de pontos de experiência).

Em M&M, encontrar comida adequada requer oito horas de trabalho e um teste de Especialidade: sobrevivência CD 15 (+2 para cada personagem adicional para quem se busca comida). Em caso de sucesso, o personagem obteve comida suficiente para o grupo caçando e coletando; em caso de falha, não consegue nada. Um personagem treinado em Especialidade: culinária pode fazer um teste com CD 20 para dobrar a quantidade de recursos numa refeição (fazer com que comida para duas pessoas sirva para quatro, por exemplo).

Para lidar com fome e sede dos personagens que não conseguirem alimento, consulte a página 180 do livro básico.

Sabão, "O Doutor Pedra"

Usar sabão para lavar os ferimentos após o combate, oferece um bônus em testes contra infecção; +1 em Resistência e Medicina (*3D&T*) e +2 em Fortitude e Tratamento (M&M). Para poder produzir uma dose de sabão é necessário gastar um dia de trabalho e passar num teste normal da perícia Arte (*3D&T*) ou um teste de Especialidade: escultura CD 20.

É necessário antes ter realizado uma missão científica para descobrir cal.

Nital, "A Água dos Milagres"

Esse solvente usado na indústria pode ser produzido desde que os personagens tenham realizado missões científicas para descobrir o ácido nítrico e álcool. Um personagem que tenha a perícia Ciência pode gastar 10 Pontos de Experiência para produzir uma dose de nital (em *3D&T*) ou um personagem com a vantagem Inventor pode produzi-lo com CD 15. Cada dose pode ser usada para despetrificar uma estátua e criar um personagem novo com as estatísticas de um personagem iniciante. Caso o personagem de algum jogador morra, esse novo "personagem reserva" pode ser usado para continuar jogando! Além disso, uma única vez na campanha para cada personagem, o nital pode ser usado para regenerar alguma parte do corpo ainda petrificada. Em *3D&T*, isso cura 3d6 PVs e ressuscita personagens que tenham morrido devido a ferimentos (mas não doenças!), enquanto em M&M remove todas as condições.

Antibióticos

Antibióticos podem curar alguém acometido por uma infecção em alguns dias, desde que sejam administrados ao doente por um personagem que tenha as perícias Ciência ou Medicina (*3D&T*) ou Tratamento (M&M). Existem dois tipos de antibióticos mais facilmente obtidos no Mundo de Pedra, a penicilina e a sulfonamida.

Para fabricar penicilina é necessário encontrar um fungo adequado, o que exige sorte. Em *3D&T*, pode ser obtida passando em dois testes difíceis de Ciência e um teste difícil de Medicina. Em M&M, requer dois testes de Tecnologia (CD 20) e um teste de Tratamento (CD 20). A produção demora um mês.

Já a sulfonamida pode ser produzida sem testes, mas requer que missões científicas já tenham sido realizadas para obter um laboratório e eletricidade.

Recriando a civilização

Campanhas e aventuras inspiradas em *Doctor Stone* seguem uma estrutura básica — os personagens recebem missões de um Mentor para explorar novos lugares e coletar materiais que sejam necessários aos avanços para reerguer a civilização e fundar um Reino da Ciência! É também preciso produzir nital, o líquido restaurador que pode corroer a petrificação das pessoas transformadas em estátuas e devolvê-las a vida.

Porém, nem todos os sobreviventes desejam isso. Antagonistas honrados, como Tsukasa, ou vilões perversos, como Hyoga, surgem durante a campanha e atacam os heróis. Os vilões estão empenhados em criar um Reino da Força, que defenda uma reaproximação da humanidade com a natureza e o fim da opressão — mas onde, na prática, o mais forte governa o mais fraco. Vilões do Reino da Força sempre tentarão conquistar, através da guerra, vilarejos e reinos científicos. Eles tentarão matar os personagens, sabotar suas descobertas ou até mesmo convencê-los a mudar de lado! Além disso, destruirão quaisquer estátuas de pessoa petrificadas que não lhe sejam úteis ou não possam ser convertidas a seus preceitos. Vilões do Reino da Força são geralmente personagens construídos como Campeões (10 pontos e até -5 em desvantagens em *3D&T*, NP 8 em M&M), mas podem ser construídos com pontuações menores ou maiores, de acordo com as necessidades do Mestre.

Abaixo você encontra alguns exemplos de missões que podem ser usados em aventuras para montar uma mini-campanha inspirada no mangá:

Missão científica A = Fogo e ferramentas: fogo e ferramentas feitas de madeira, osso e pedra são a base da civilização. Descobrir o fogo consome uma semana e requer um teste normal de Sobrevivência (*3D&T*) ou Especialidade: sobrevivência com CD 10 (M&M). Para descobrir as ferramentas são necessários uma semana de tempo e um teste normal de Artes (*3D&T*) ou alguma Especialidade adequada com CD 15 (M&M). Se algum personagem tiver conseguido despertar numa estação do ano favorável, já terá feito estas descobertas.

O Mentor só dará mais missões aos personagens após ele terem descoberto essas tecnologias!

Missão científica B = Viagem até o mar: o Mentor pede que os personagens viagem até o mar para descobrir o sal, com a finalidade de conseguir uma forma de temperar e preservar alimentos. Essa é uma missão simples, sem chance de falha, mas requer percorrer um trajeto longo por terreno difícil.

Em *3D&T*, peça um teste de Resistência de cada personagem do grupo. Personagens que não passem no teste perdem 1PV permanentemente. Em M&M, teste Fortitude (CD 15); uma falha deixa o personagem fatigado. Durante o trajeto o grupo é atacado por animais selvagens.

Missão científica C = Caverna dos milagres: o Mentor pede que os personagens descubram ácido nítrico. Ele está presente em uma caverna próxima ao lugar onde despertaram. A caverna pode ser encontrada com um teste normal de Habilidade (fácil com a perícia Sobrevivência) em *3D&T* ou Percepção CD 20 em M&M. O teste pode ser tentado novamente, após uma semana. A substância é encontrada no guano — fezes de morcego.

Para coletá-la sem despertar uma revoada de morcegos, é preciso passar em um teste difícil de Habilidade (normal com a perícia Crime) em *3D&T* ou Furtividade CD 20 em M&M.

Missão científica D = Fermentação e destilação: o Mentor pede que os personagens descubram o álcool — necessário na produção de nital. Encontrar frutas e fermentá-las exige um teste fácil de Sobrevivência ou Artes em *3D&T*, e de alguma Especialidade adequada com CD 10 em M&M. Já construir uma destilaria exige um teste normal

de Engenharia ou Artes em *3D&T* e um teste de Tecnologia CD 15 em M&M. Cada teste consome um mês. O grupo é atacado por animais selvagens (veja no fim da matéria).

Missão científica E = Carbonato de cálcio: o Mentor pede que os personagens descubram o carbonato de cálcio — ou, em outras palavras, cal. Essa substância serve para diversos avanços como auxiliar na construção ou fertilizar a terra para a agricultura. Além disso, descobrir o cal permite aos personagens produzir sabão! Para obter cal os personagens precisam coletar conchas. Em *3D&T*, isso exige que cada personagem passe em um teste difícil de Sobrevivência.

Em M&M, use Especialidades adequadas com CD 20. Cada teste consome uma semana, e pode ser tentado novamente. Enquanto realiza essa missão, o grupo é atacado por animais selvagens.

Missão científica F = Despetrificação: os personagens precisam produzir nital e, após testá-lo em pássaros, trazer de volta a vida uma pessoa. É preciso ter descoberto ácido nítrico e álcool para poder fazer nital. Descobrir como produzi-lo requer uma semana de trabalho, além de testes. Em *3D&T*, faça dois testes fáceis de Artes e Ciência. Em M&M, faça testes de CD 10 de Especialidades apropriadas, como química ou escultura. Quando os personagens começam a despetrificar estátuas, porém, algo acontece.

Uma das pessoas despetrificadas acaba mostrando-se um vilão que não deseja recriar a civilização. Após colaborar com os personagens inicialmente, ele roubará a fórmula do nital e lutará contra os heróis. Caso eles levem a melhor na luta contra o vilão ele — ou um de seus simpatizantes — fugirá para longe e fundará um

Reino da Força, para se opor aos planos do Mentor!

Missão científica G = Reino da ciência: em meio a suas viagens, os personagens encontram um vilarejo. O Mentor especula que o lugar pode ter sido fundado por pessoas que se despetrificaram — ou até mesmo por astronautas que estavam fora da atmosfera terrestre! As pessoas do vilarejo podem ser convencidas a trabalhar para os personagens e ajudá-los a fundar um Reino da Ciência e fazer descobertas para se opor ao Reino da Força, mas para isso devem ser persuadidas. O Mestre pode criar algumas aventuras que os personagens precisam cumprir para conseguir o apoio do vilarejo aos poucos. Alguns exemplos:·

- Caçar e coletar ingredientes necessários para produzir algum tipo de comida saborosa do mundo moderno. O Mestre pode pedir testes fáceis de Arte ou Ciência (em *3D&T*) ou de Especialidades com CD 10 (em M&M), para deixar os jogadores pesquisarem algum tipo de receita. Gastando uma semana sendo bem sucedidos num teste normal de Sobrevivência e num teste difícil de Arte (em *3D&T*) ou em um teste de Especialidade: sobrevivência (CD 15) e Especialidade: culinária (CD 20), conseguirão produzir o prato saboroso em quantidade e qualidade suficiente para persuadir parte dos habitantes do vilarejo.
- Criar um antibiótico para curar uma figura importante do vilarejo de uma doença.
- Participar de um torneio de artes marciais contra lutadores do local para se tornar um campeão de prestígio dentro do vilarejo.
- Derrotar o "feiticeiro" do vilarejo em um duelo de "magia", realizando testes opostos de diversas perícias!

Missão científica H = O infiltrado: um hábil manipulador e golpista foi despetrificado pelo Reino da Força e enviado para se infiltrar e espionar o Reino da Ciência. No entanto, se os feitos dos personagens conseguirem convencê-lo de que eles têm reais chances de recriar a civilização, ele ficará ao seu lado como um agente duplo, retardando os próximos ataques vindos do Reino da Força!

Para convencê-lo, é necessário passar num teste difícil de Ciência e num teste difícil de Manipulação (representando a capacidade de liderança dos heróis) em 3D&T e num teste de Tecnologia (CD 20) e de alguma perícia de interação (CD 20). Por outro lado, se os personagens falharem no teste (ou se conseguiram de alguma maneira capturar ou matar o espião) isso faz com que eles sofram um ataque imediato do Reino da Força.

Missão científica I = Ferro: o Mentor pede que os personagens descubram como forjar ferro para conseguir criar armas superiores como espadas e lanças metálicas. Em *3D&T*, é necessário passar num teste difícil de Arte e cada personagem precisa ser bem sucedido em um teste difícil de Esportes. Em M&M, são necessários testes de Especialidades voltadas à forja de metais e Atletismo ou Acrobacia, todos com CD 20. Ignore os testes de Esportes, Atletismo ou Acrobacia se o grupo já tiver descoberto a engrenagem ou tiver o apoio de um vilarejo. Isso consome uma semana para cada tentativa, o que exige novos testes.

Ao fim de um mês, os personagens são atacados por vilões do Reino da Força. Eles terão duas semanas adicionais, caso tenham um espião ou agente duplo infiltrado entre os inimigos. Uma vez que os personagens tenham descoberto como forjar ferro eles podem repetir essa sequência de testes para criar uma arma metálica. Um arma metálica oferece +1 de Força a um personagem (ela causa dano por contusão, corte ou perfuração, conforme a arma).

Em M&M, cada personagem recebe Equipamento 1 e pode montar sua arma de acordo.

Missão científica J = Águas termais: o Mentor pede que os personagens descubram uma forma de obter enxofre. Para fazer isso, terão que viajar até uma montanha e localizar uma fonte de águas termais. Localizar a fonte exige que os personagens viagem por duas semanas e passem em dois testes difíceis de Sobrevivência e um de Esporte, em *3D&T*, e dois testes de Percepção (CD 20) e de Atletismo (CD 15) em M&M.

Se tiverem mais de três falhas, são atacados por um vilão do Reino da Força!

Missão científica K = Pólvora: o Mentor pede que os personagens fabriquem pólvora, a arma definitiva da ciência! Capaz de nivelar fracos e fortes, igualando o Reino da Força em poderio bélico. Fabricar uma arma de fogo consome uma semana e exige que os personagens passem num teste difícil de Ciência em *3D&T* ou Tecno-

logia CD 20 em M&M, mas só poderão fazer isso se já tiverem feito missões para descobrir cal, enxofre, nital e sal. Uma vez que os personagens tenham descoberto a pólvora, eles podem, consumindo uma semana de tempo e repetindo o teste, fabricar uma arma de fogo.

Em *3D&T*, uma arma de fogo concede +2 em PdF e causa dano por perfuração. Mas fica descarregada após o uso e precisa ser recarregada com um teste de Habilidade, antes de oferecer o bônus novamente. Em M&M, cada personagem ganha Equipamento 2.

Missão científica L = Vidro: o Mentor pede que os personagens descubram uma forma de forjar vidro. Para fazer isso devem consumir uma semana de tempo e passar em pelos menos três testes difíceis de Arte e um teste difícil de Ciência em *3D&T* ou três testes com CD 20 de Especialidades relacionadas a trabalhos manuais e um de Tecnologia. Além disso, devem ter o apoio de um vilarejo.

Ao descobrirem vidro, os personagens conseguirão criar frascos, recipientes e lentes, que poderão usar para construir um laboratório, para criar elementos químicos mais complexos! Construir um laboratório consome um mês e provoca o ataque de um vilão do Reino da Força.

Missão Científica M = Engrenagens: o Mentor pede que os personagens descubram uma forma de construir engrenagens. Isso consome duas semanas de tempo e exige passar em pelo menos um teste difícil de Artes, Ciência, Esporte e Sobrevivência em 3D&T e testes de CD 15 de pelo menos quatro Especialidades diferentes relacionadas a engenharia em M&M.

Construir engrenagens também requer ter obtido o apoio de um vilarejo. Engrenagens permitem aos personagens adentrar a era da força motriz e criar uma roda d'água, que proporcionará mais alimento, e tempo livre para se dedicar a outras atividades! Cada jogador ganha +2 PVs extras e um bônus permanente de +1 em Habilidade em 3D&T. O Nível de Poder da campanha aumenta em um em M&M.

Missão Científica N = Eletricidade: o Mentor pede que os personagens descubram a eletricidade, trazendo um grande avanço tecnológico ao Reino da Ciência! Para descobrir a eletricidade os personagens terão que passar em pelo menos três testes difíceis de Ciência, dois testes de Arte e um teste de Esporte, consumindo um mês de tempo para cada tentativa. Ao fim da cada mês, serão atacados pelos vilões mais poderosos do Reino da Força.

Descobrir a energia elétrica requer que os personagens tenham descoberto o ferro, as engrenagens e que tenham um laboratório. Ao cumprirem essa missão pela primeira vez, eles recebem um ponto extra para gastar em sua ficha.

Missão Científica O = Confronto final!: uma campanha no Mundo de Pedra chegará ao auge quando os personagens conseguirem derrotar a maior ameaça ao seus panos — o Reino da Força! Isso pode ser feito através da diplomacia ou invasão militar. Para causar um motim e provocar uma deserção em massa no Reino da Força os personagens precisam ter descoberto a eletricidade e devem passar em três testes difíceis de Manipulação ou Artes.

Se acumularem mais de três falhas, não poderão realizar novas tentativas. Uma invasão envolve lutar contra vilões recorrentes que apareceram durante a campanha, e o mais poderoso campeão do Reino da Força.

O fim?

É possível encerrar uma campanha inspirada em *Dr. Stone* com o declínio do Reino da Força e a ascensão de um Reino da Ciência, mas não há porque parar aí.

Há novas aventuras no mangá que podem ser usadas de inspiração. Um dos grandes mistérios da história, por exemplo, é descobrir o que transformou as pessoas em pedra. No começo de *Dr. Stone*, como um bom cientista, Senku recusa uma explicação fantástica e elabora algumas hipóteses sobre isso.

Terá sido a obra de invasores alienígenas? Alguma espécie de vírus? A arma experimental de uma nação estrangeira que saiu ao controle?

Mais tarde, o Mestre pode levar a campanha em uma direção totalmente nova, com os personagens confrontado ETs, tentando criar uma vacina, viajando até novas terras para encontrar os responsáveis pela petrificação — e outras histórias malucas que o engenho e a inventividade humana permitam sonhar.

NPCs

Senku

Existem pessoas inteligentes. Acima dessas pessoas, está Senku. Desde muito cedo o menino demonstrou seu intelecto prodigioso e se interessou em aprender como o mundo funcionava. Esse interesse o levou a se interessar profundamente por ciência e tecnologia, dominando diversas disciplinas de forma muito rápida, se tornando um cientista precoce.

Com a petrificação do mundo, Senku assume a responsabilidade de reconstruir a civilização. Ele não tem um trato social muito desenvolvido, mas seu intelecto por si só termina por inspirar aqueles à sua volta.

3D&T 10N

F0, H2, R1, A0, PdF1 (perfuração); 5 PVs, 5 PMs.

Vantagens: Genialidade, Memória Expandida.

Perícias: Ciência, Sobrevivência.

Desvantagens: Devoção (reconstruir a civilização).

Mutantes & Malfeitores NP 8

Habilidades: For 0, Vig 0, Agi 2, Des 2, Lut 2, Int 8, Pro 8, Pre 2.

Vantagens: Avaliação, Esforço Supremo (Tecnologia), Faz Tudo, Inspirar, Inventor, Maestria em Perícia (Tecnologia), Memória Eidética, Rolamento Defensivo 6, Trabalho em Equipe.

Perícias: Enganação +6 (4), Especialidade: engenharia +18 (10), Especialidade: física +18 (10), Especialidade: história +18 (10), Especialidade: matemática +18 (10), Especialidade: química +18 (10), Intuição +18 (10), Investigação +18 (10), Percepção +18 (10), Persuasão +6 (4), Tecnologia +18 (10), Tratamento +18 (10), Veículos +6 (4).

Ataques: Iniciativa +2; corpo-a-corpo +2, dano por arma; à distância +2, dano por arma.

Defesas: Resistência +6, Esquiva +10, Fortitude +8, Aparar +10, Vontade +8.

Total: Habilidades 48 + Vantagens 14 + Perícias 56 + Defesas 24 = 142.

Taiju

O jovem Taiju se tornou desde cedo um grande amigo de Senku. Esteve ao lado do amigo em seus experimentos e o acompanhou no colégio, enquanto alimentava uma paixão secreta por Yuzuriha. Infelizmente, o mundo inteiro foi petrificado quando o rapaz decidiu confessar seu amor. No novo mundo, foi o primeiro aliado do cientista.

Taiju é forte e resistente, mas não é especialmente bom em combate por falta de treino. Ele também não é exatamente inteligente. Na verdade, seus conhecimentos costumam estar equivalentes aos de pessoas nascidas no novo mundo...

3D&T 5N

F2 (esmagamento), H0, R2, A2, PdF0; 10 PVs, 10 PMs.

Desvantagens: Protegido Indefeso (Yuzuriha).

Mutantes & Malfeitores NP 6

Habilidades: For 4, Vig 4, Agi 0, Des 0, Lut 2, Int -1, Pro 2, Pre 2.

Vantagens: Destemido, Esforço Extraordinário, Esforço Supremo (Atletismo), Interpor-se, Maestria em Perícia (Atletismo), Segunda Chance (Fortitude), Rolamento Defensivo 4, Tolerância Maior.

Perícias: Atletismo +16 (12).

Ataques: Iniciativa +0; corpo-a-corpo +2, dano por arma; à distância +2, dano por arma.

Defesas: Resistência +8, Esquiva +4, Fortitude +8, Aparar +4, Vontade +8.

Total: Habilidades 26 + Vantagens 11 + Perícias 6 + Defesas 18 = 61.

Yuzuriha

Aluna da mesma escola de Senku e Taiju, Yuzuriha é uma menina doce e gentil. Seus interesses principais são moda e vestimenta, fazendo com que fosse membro do clube de arte e costura no colégio.

Essas habilidades lhe conferem destreza manual ímpar, o que é útil aos interesses de Senku no novo mundo.

3D&T 5N

F0, H2, R1, A0, PdF0; 5 PVs, 5 PMs.

Perícias: Artes.

Mutantes & Malfeitores NP 6

ADAPTAÇÃO

Habilidades: For 1, Vig 1, Agi 3, Des 4, Lut 0, Int 1, Pro 1, Pre 3.

Vantagens: Atraente, Iniciativa Aprimorada, Maestria em Perícia (Especialidade: moda), Rolamento Defensivo 3.

Perícias: Enganação +6 (3), Especialidade: moda +13 (12), Intuição +6 (5), Percepção +6 (5), Persuasão +6 (3).

Ataques: Iniciativa +7; corpo-a-corpo +0, dano por arma; à distância +0, dano por arma.

Defesas: Resistência +4, Esquiva +8, Fortitude +4, Aparar +8, Vontade +4.

Total: Habilidades 24 + Vantagens 6 + Perícias 14 + Defesas 21 = 65.

Tsukasa

Conhecido como "o primata mais forte do Ensino Médio", Tsukasa nunca foi um menino comum. Além de habilidades físicas sobre-humanas, o rapaz foi agraciado com uma mente afiada e um raro instinto assassino.

Tsukasa vê a petrificação como uma forma de recomeçar o mundo do zero sem os erros do passado. Ele ativamente se livra das estátuas petrificadas daqueles que considera obstáculos para seu novo mundo. É a maior ameaça ao Reino da Ciência de Senku, com seu Reino da Força.

3D&T 10N

F3, H3, R3, A1, PdF0; 15 PVs, 15 PMs.

Mutantes & Malfeitores NP 8

Habilidades: For 6, Vig 6, Agi 6, Des 6, Lut 6, Int 2, Pro 4, Pre 4.

Vantagens: Ação em Movimento, Agarrar Aprimorado, Assustar, Ataque Descuidado, Ataque Dominó, Ataque Poderoso, Crítico Aprimorado 2 (desarmado), Fascinar (Intimidação), Iniciativa Aprimorada, Rastrear, Rolamento Defensivo 2.

Perícias: Combate Desarmado +10 (6), Intimidação +10 (6), Percepção +10 (6).

Ataques: Iniciativa +10; corpo-a-corpo +10 desarmado, dano 6, crítico 18-20.

Defesas: Resistência +8, Esquiva +8, Fortitude +8, Aparar +8, Vontade +8.

Total: Habilidades 68 + Vantagens 13 + Perícias 9 + Defesas 10 = 100.

Gen

A vida para Gen não era ruim antes da petrificação. Um mentalista famoso, aos dezenove anos já aparecia em programas de TV mostrando suas habilidades. Mas ainda assim não estava satisfeito.Com a petrificação, Gen se encontrou em um mundo que não tinha vários dos confortos dos quais ele tanto gostava, mas no qual suas habilidades eram ainda mais impressionantes. Inicialmente se aliou a Tsukasa, mas logo percebeu que tinha chances melhores com Senku, virando um agente duplo.

3D&T 7N

F0, H3, R1, A0, PdF0; 5 PVs, 5 PMs.

Vantagens: Aparência Inofensiva.

Perícias: Manipulação.

Mutantes & Malfeitores NP 7

Habilidades: For 0, Vig 0, Agi 3, Des 3, Lut 0, Int 3, Pro 3, Pre 5.

Vantagens: Armação, Fascinar (Enganação), Maestria em Perícia (Enganação), Redirecionar, Rolamento Defensivo 4, Tomar a Iniciativa, Zombar.

Perícias: Enganação +17 (12), Especialidade: mentalismo +17 (14), Furtividade +10 (7), Intuição +10 (7), Percepção +10 (7), Persuasão +15 (10), Prestidigitação +15 (12).

Ataques: Iniciativa +10; corpo-a-corpo +10 desarmado, dano 6, crítico 18-20.

Defesas: Resistência +4, Esquiva +10, Fortitude +4, Aparar +10, Vontade +4.

Total: Habilidades 34 + Vantagens 10 + Perícias 31 + Defesas 22 = 97.

Kohaku

Nascida em uma vila já no Mundo de Pedra, Kohaku demonstrava agilidade e vigor incríveis. Mais incrível que isso, porém, era seu impulso para quebrar os costumes machistas e normativos de sua sociedade. Se tornou rapidamente uma guerreira melhor que os homens da vila e fazia o possível e o impossível para garantir a saúde de sua irmã, negligenciada pelos adultos.

Sua sorte mudou quando encontrou Senku. Com a ciência ao seu lado, Kohaku pretende realizar seus objetivos e forjar um novo caminho nesse mundo petrificado.

3D&T 7N

F2, H3, R2, A0, PdF0; 10 PVs, 10 PMs.

Mutantes & Malfeitores NP 7

Habilidades: For 3, Vig 3, Agi 6, Des 6, Lut 6, Int 0, Pro 2, Pre 2.

Vantagens: Ação em Movimento, Ataque Defensivo, Ataque Dominó, Ataque Imprudente, Defesa Aprimorada, Equipamento 2 (lança, escudo pequeno), Iniciativa Aprimorada, Rolamento Defensivo 2.

Perícias: Acrobacia +13 (7), Atletismo +10 (7), Combate Corpo-a-Corpo (lança) +9 (3), Furtividade +10 (4), Intimidação +6 (4), Intuição +6 (4), Percepção +7 (5).

Ataques: Iniciativa +10; corpo-a-corpo +9 lança, dano 6, crítico 17-20.

Defesas: Resistência +5, Esquiva +9, Fortitude +5, Aparar +9, Vontade +5.

Total: Habilidades 50 + Vantagens 10 + Perícias 17 + Defesas 9 = 86.

Chrome

O feiticeiro local da vila, Chrome sempre se dedicou a colecionar minerais e entender sobre a natureza. Outrora visto como um esquisitão, alguém à margem da sociedade, com a chegada de Senku o feiticeiro se trans-

formou em um "cienceiro" e agora ajuda a reconstruir a civilização... uma descoberta de cada vez.

3D&T 5N

F0, H2, R1, A0, PdF0; 5 PVs, 5 PMs.

Perícias: Ciência.

Mutantes & Malfeitores NP 6

Habilidades: For 1, Vig 3, Agi 2, Des 2, Lut 2, Int 5, Pro 5, Pre 2.

Vantagens: Inventor, Rolamento Defensivo 5, Trabalho em Equipe.

Perícias: Especialidade: engenharia +10 (5), Especialidade: física +10 (5), Especialidade: química +10 (5), Intuição +12 (7), Investigação +12 (7), Percepção +12 (7), Persuasão +5 (3), Tecnologia +10 (5).

Ataques: Iniciativa +2; corpo-a-corpo +2, dano por arma.

Defesas: Resistência +8, Esquiva +4, Fortitude +4, Aparar +4, Vontade +8.

Total: Habilidades 44 + Vantagens 7 + Perícias 22 + Defesas 9 = 82.

Hyoga

Hyoga é um dos principais aliados de Tsukasa em seu Reino da Força. Um gênio tático sem igual e um guerreiro extremamente poderoso, segue a liderança do outro rapaz por acreditar fortemente numa espécie de "darwinismo social".

Frio e inabalável, consegue se manter calmo mesmo quando tudo dá errado.

3D&T 10N

F2, H3, R3, A0, PdF0; 15 PVs, 15 PMs.

Vantagens: Ataque Especial, Ataque Múltiplo.

Mutantes & Malfeitores NP 8

Habilidades: For 5, Vig 5, Agi 5, Des 5, Lut 8, Int 2, Pro 5, Pre 0.

Vantagens: Ação em Movimento, Ataque Dominó, Ataque Poderoso, Equipamento 1 (kudayari: dano +3, crítico 18-20), Iniciativa Aprimorada 2, Rolamento Defensivo.

Perícias: Acrobacia +10 (5), Atletismo +10 (5), Furtividade +10 (5), Intimidação +9 (9), Intuição +10 (5), Percepção +10 (5).

Ataques: Iniciativa +13; corpo-a-corpo +8 kudayari, dano 8, crítico 17-20.

Defesas: Resistência +6, Esquiva +10, Fortitude +6, Aparar +10, Vontade +6.

Total: Habilidades 70 + Vantagens 7 + Perícias 17 + Defesas 9 = 103.

Magma

Antes da chegada de Senku, Magma mandava e desmandava no vilarejo baseado exclusivamente na força física. Quando sua possibilidade de se tornar o verdadeiro chefe no torneio foi frustrada, acabou se aliando por conveniência ao Reino da Ciência. Quando percebeu que realmente seria beneficiado, acabou até mesmo se tornando leal.

3D&T 7N

F3, H2, R2, A0, PdF0; 10 PVs, 10 PMs.

Mutantes & Malfeitores NP 7

Habilidades: For 6, Vig 6, Agi 3, Des 3, Lut 6, Int 0, Pro 2, Pre 2.

Vantagens: Ação em Movimento, Ataque Dominó, Ataque Imprudente, Ataque Poderoso, Rolamento Defensivo 2.

Perícias: Atletismo +15 (9), Intimidação +11 (9), Intuição +5 (3), Percepção +5 (3).

Ataques: Iniciativa +3; corpo-a-corpo +6, dano pela arma.

Defesas: Resistência +8, Esquiva +6, Fortitude +8, Aparar +6, Vontade +8.

Total: Habilidades 56 + Vantagens 6 + Perícias 12 + Defesas 11 = 85.

Animais selvagens

No Mundo de Pedra, o ser humano não está mais no topo da cadeia alimentar! Isso quer dizer que a qualquer momento os personagens podem ser atacados por predadores e outros tipos de animais, que descendem de criaturas antes aprisionadas em zoológicos. Abaixo alguns exemplos de oponentes corriqueiros que o Mestre pode utilizar (ele não precisa se limitar aos animais apresentados aqui). Em *Mutantes & Malfeitores*, animais são listados na página 212 do livro básico.

Macacos N4

F0, H2, R1, A0, PdF0; 5 PVs, 5 PMs.

Perícia: Crime

Desvantagens: Fúria.

Lobos N4

F1, H1, R1, A1, PdF0; 5 PVs, 5 PMs.

Vantagens: Audição aguçada, faro aguçado.

Desvantagens: Fúria.

Leoas caçadoras N8

F2, H2, R2, A2, PdF0; 10 PVs, 10 PMs.

Vantagens: Audição aguçada, faro aguçado.

Desvantagens: Fúria.

Revoada de morcegos N8

F0, H3, R2, A0, PdF0; 5 PVs, 5 PMs.

Vantagens: Levitação, Radar.

Hidrofobia: Esta revoada de morcegos tem 10% de chances de estar infectada com o vírus similar ao da raiva. Personagens que sofram dano devem passar num teste de Resistência. Lavar os ferimentos com sabão oferece +1 no teste. A doença só se manifesta em 1d3 meses. (Jogue um 1d6 e arredonde metade do valor para baixo). O personagem recebe as desvantagens Fúria e Insanidade (fobia à água e paranóico), e passa a ser controlado pelo Mestre.

THIAGO ROSA

DAVIDE DI BENEDETTO

ADAPTACÃO

TOOLBOX

TAPA-BURACO

ARRUMANDO AS PIORES FALHAS NA TRAMA

Todos já passamos por isso: estamos totalmente mergulhados num livro, filme, série ou HQ. Investidos nos protagonistas, surpresos com cada virada e vibrando com cada batalha... Então acontece *aquilo*. De início, pensamos que devemos estar enganados. Então racionalizamos que deve haver uma explicação. Depois começamos a tentar nós mesmos criar uma explicação plausível. Mas é tudo em vão. A obra nunca mais será a mesma, porque notamos uma inconsistência que nos arranca da imersão e nos faz questionar todo o resto.

Encontramos um dos tão temidos buracos na trama.

Buracos, ou *plot holes*, são armadilhas que todo escritor ou mestre encontra mais cedo ou mais tarde. Costumam ficar escondidos e só aparecer quando é tarde demais. Mas, embora todo mundo conheça a sensação de se deparar com um buraco, muitas vezes é difícil definir o que é isso — e mais difícil ainda consertá-lo.

Hoje todos temos permissão oficial para sermos chatos, leitores! Vamos examinar o fundo dos buracos de trama. Aviso: algumas obras podem nunca mais ser as mesmas!

Dano de queda

Para começar, vamos entender *o que são* e, principalmente, o que *não são* buracos de trama. Além de ajudar nas conversas de mesa de bar, isso é o primeiro passo para tapar todos os buracos na sua história.

Plot holes não são momentos chatos, mal escritos ou irritantes na história. Você pode não gostar da parte de Tom Bombadil em *O Senhor dos Anéis* (o livro) ou da poesia de Lois Lane no primeiro *Super-Homem*, mas a trama continua sem buraco algum. Também não são elementos baseados em coincidências ou fantasiosos. Podemos questionar o dia inteiro a probabilidade de os irmãos Luke e Leia se encontrarem numa galáxia enorme, mas isso não é um buraco. Da mesma forma, o Batman pode ter um plano para derrotar qualquer um e a Mônica pode quebrar uma montanha com uma coelhada sem que nenhuma furadeira ameace a história.

Buracos não são viradas que não fazem sentido ou mudanças súbitas de personalidade. Talvez não faça sentido nenhum Bran se tornar o monarca dos Sete Reinos; talvez Rey beijando Kylo Ren seja uma guinada incompreensível em seu arco de personagem. Mas nada disso é um *plot hole*.

Buracos na trama são *momentos em que a história contradiz algo, implícito ou explícito, que foi estabelecido na própria história.*

Por que essa distinção é importante? Não é tudo a mesma coisa?

Na verdade, não. Tudo que citamos acima é questão de gosto. Talvez gosto polêmico (muitos amam Tom Bombadil), talvez gosto quase unânime (o final de *Game of Thrones* foi pessimamente recebido). Mas gosto é algo subjetivo — você pode conhecer seu público e moldar a história para agradá-lo, mas isso não é uma ciência exata. Já buracos de trama são pura questão de lógica. Quer você goste de uma obra, quer não, pode reconhecer que ela tem uma progressão bem encadeada e que faz sentido dentro de si mesma.

Em muitos casos, buracos de trama são piores que momentos simplesmente ruins. É fácil ficar irritado com um elemento malfeito numa boa obra, mas a simples irritação é prova de que o público está investido, está "acreditando". Um buraco de trama é um lembrete permanente de que aquela obra não é real. Sendo um elemento de fora do mundo ficcional que atrai nossa atenção, ele provoca desconexão com o público, nos torna mais frios e distantes. O pior sentimento que uma história pode gerar é indiferença. E um buraco de trama nos lembra de que, no fundo, nada disso importa. Estamos apenas consumindo entretenimento. Por que não fechar o livro? Por que não assistir outra coisa?

Mas chega de teorizar. Vamos dividir os buracos em tipos e analisar como evitar cada um.

Poder inconsistente

Podemos aceitar qualquer tipo de poder, magia ou habilidade, não importa quão fantástica seja... Desde que faça sentido interno. Um marinheiro ganha superforça por comer espinafre? Sem problemas! Um alienígena se torna praticamente um deus por estar sob um sol diferente? Claro! Um monstro com olho no meio da boca pode transformar outros monstros em gigantes? Nada mais comum!

O problema surge quando o poder falha, funciona de maneira diferente ou se torna menos eficiente sem razão alguma. Em geral, isso acontece porque o poder é criado para um ponto específico na trama — porque é visualmente interessante, porque vai ser uma surpresa para o público, porque sinaliza superação... Mas ele acaba anulando ou prejudicando o de-

senrolar da história em si. Ou seja, você não queria contar uma história sobre o poder: queria uma história diferente, com outras dificuldades, e enxertou o poder como um elemento externo. O papel do poder é pontual; o papel da trama é global.

Pode parecer uma acusação grave, mas é um dos buracos mais fáceis de consertar. Para evitá-lo, vamos fazer a nós mesmos a pergunta de sempre: qual história queremos contar? A menos que haja um contrato ou algo assim, ninguém é *obrigado* a contar uma história. Insira poderes e habilidades que façam parte da história que você quer contar, não apenas surpreendentes ou visualmente atraentes. Acima de tudo, não insira um elemento como esse por pressão de outros — jogadores, leitores, editor... Um bom exemplo de poder consistente é a Força de *Star Wars* (apesar de tudo). É um poder icônico, o único elemento sobrenatural da saga. É indispensável para a história e cumpre uma função global, servindo como balança moral, filosofia de vida e símbolo de crescimento dos personagens. **George Lucas** não queria contar uma história sobre um fazendeiro que derruba um império. Queria contra uma história sobre um garoto que aprende a vencer seus problemas através de um poder que vem da autoconfiança — além de derrubar um império.

Caso você já tenha inserido um poder que está sendo problemático, não o contradiga. Em vez disso, insira uma falha (kryptonita), uma limitação (o anel do Lanterna Verde não funciona sobre objetos amarelos) ou a perda do poder (após contrariar os ensinamentos de Allihanna, Lisandra deixou de ser druida). Crie uma história sobre este novo elemento, faça com que tenha ligação direta com o personagem e tome cuidado para sempre acrescentar algo, não retirar. Kryptonita faz parte da origem do Super-Homem, é um lembrete de que, em seu mundo, ele seria vulnerável. Objetos amarelos são típicos do maior inimigo do Lanterna Verde. A perda dos poderes marcou uma das maiores evoluções no arco de personagem de Lisandra.

Obra Esburacada: em *Homem-Formiga*, o personagem diz explicitamente que mantém o mesmo peso e massa quando diminui, sendo capaz de dar socos muito potentes nesse tamanho. Mais tarde, carrega um tanque no chaveiro! Fica bem claro que os roteiristas queriam contar uma história de comédia familiar com alguns elementos fantásticos, não uma aventura sobre um super-herói que muda de tamanho.

Falta de realismo

Mesmo quando não há magia ou poderes fantásticos, algumas obras forçam a verossimilhança. Como um mero par de óculos pode esconder a identidade do maior herói do mundo? Como um policial pode destruir propriedade pública e trocar tiros com qualquer suspeito sem ser suspenso ou preencher uma quantidade imensa de papelada? Como um vírus de computador pode invadir e desabilitar as naves dos invasores alienígenas?

Este, na verdade, é um buraco de trama apenas no sentido mais vago e amplo do termo. Muitas pessoas realmente sentem que uma inconsistência com a realidade que conhecem é o mesmo que inconsistência com a realidade estabelecida na trama, mas isso não é necessariamente verdadeiro. Curiosamente, o que realmente incomoda essa fatia do público não é algo impossível, como uma pessoa voar ou ter superforça. É algo *implausível*, como essa mesma pessoa erguer aviões sem quebrá-los, usar uniforme por baixo da roupa normal ou, é claro, disfarçar-se com um par de óculos. Se você diz que seu personagem é capaz de voar, imediatamente está desligando este elemento de qualquer realidade que o público conheça. Podemos continuar lendo ou fechar a revista, mas não há como discutir com o autor! Em contrapartida, os demais elementos têm ligação com nossa realidade. E assim, podem ser questionados.

É impossível resolver totalmente este plot hole, a menos que você escreva apenas sobre temas que conheça a fundo e nunca se arrisque para longe do que é mundano e cotidiano. Sempre vai haver algo que desafia o mundo que o público conhece. Além disso, encontramos este pseudo-buraco também quando o público *acha* que conhece algo, sem de fato conhecer. Alguém poderia questionar como os gladiadores escravizados de *Spartacus* poderiam ser famosos, gerando reações como a de astros e esportistas de hoje em dia... Sem saber que, nas ruínas de Pompeia, há o quarto de duas crianças que escreveram nas paredes os nomes de seus ídolos, famosos gladiadores!

O que você precisa fazer é identificar os principais elementos implausíveis na história. Então mudar *o resto do mundo ao redor deles*, transformando o cenário em uma versão mais ficcional da realidade e deixando claro ao público que estamos lidando com regras diferentes. Se Lois Lane olha para Clark Kent e fala "Você me lembra alguém" ou "Por que não pode ser mais parecido com o Super-Homem?", imediatamente entendemos que os autores sabem que o disfarce é implausível e estão dizendo que, no mundo da história, as pessoas podem ser enganadas desta forma. Se, no filme do policial durão, o sargento grita *"Por sua causa, vou ter que me explicar ao chefe de polícia!"*, entendemos que, no cenário, as consequências da irresponsabilidade do tira cairão sobre o sargento, não sobre ele mesmo. Se algum cientista explica que nossos computadores são derivados da tecnologia alienígena presente na Área 51, entendemos que neste contexto isso é suficiente para garantir compatibilidade total de sistemas operacionais e vulnerabilidades.

O maior segredo é tratar o público como aliado, não inimigo. Todas as formas de evitar um "buraco" deste tipo têm a ver com incluir o público na criação, dar uma sutil piscadela para os leitores/espectadores/jogadores. Uma vez que o público se sinta incluído, o elemento implausível deixa de ser percebido como um buraco e passa a ser uma piada interna entre autor e consumidor. Em vez de se distanciar da obra, o público fica ainda mais próximo.

Obra Esburacada: *Batman — O Cavaleiro das Trevas Ressurge* se coloca como um filme realista, negando quase todos os aspectos fantasiosos do personagem. É mais um drama policial que um filme de herói. No entanto, em determinado momento *todos os policiais da cidade entram no esgoto* e ficam presos lá durante semanas. Num filme mais leve, que incluísse o espectador como parte de um mundo um pouco absurdo, poderia ser um elemento divertido e engraçado, até que se tornasse tenso e trágico — uma progressão muito satisfatória. Mas, sem sinalizar a fantasia que estava para chegar, é uma virada que só nos afasta, lembra que Gotham City nunca poderia existir.

Trama contraditória

Agora chegamos aos buracos mais profundos e traiçoeiros. Uma vez que a própria trama se contradiga, não há muito a fazer. Então precisamos evitar isso a todo custo!

Uma trama contraditória é exatamente o que parece: a história, em vez de seguir uma progressão lógica e se expandir a partir dos fundamentos estabelecidos no início, entra em conflito consigo mesma. Se você aceitar o que é dito até certo ponto da obra, não pode aceitar o que vem depois e vice-versa.

Em geral isso surge por falta de planejamento. Alguns escritores e mestres gostam de improvisar, criando a narrati-

va à medida que ela acontece, sem muita ideia do que vem pela frente. Temos alguns casos de sucesso (como sempre, vou citar **Stephen King** e **Marcelo Cassaro**), mas são poucos. O que costuma acontecer no caso de improviso total é que a história que já foi estabelecida não leva a uma conclusão ou um desenvolvimento que sejam satisfatórios — pelo menos até onde o criador consegue ver. Então a única saída é ignorar algo que já foi dito e torcer para que ninguém note.

Tudo isso vai ficar mais claro com exemplos. Então, além de nossa obra esburacada escolhida, vamos falar de algumas outras.

Campo de Batalha: Terra é um filme notoriamente ruim. Podemos criticá-lo pelas atuações terríveis, pelos efeitos especiais constrangedores ou por ser propaganda de uma seita extremamente tóxica, mas vamos nos ater aqui num de seus muitos buracos. Nosso planeta foi invadido por alienígenas e todas as nossas defesas foram inúteis para contê-los. *Mil anos* se passaram e a humanidade voltou a um estágio primitivo. Bem, esses primitivos, liderados pelo protagonista, acham armas e caças de mil anos atrás, aprendem a pilotá-los e derrotam os aliens! Esqueça que as armas não se deterioraram em um milênio, isso é falta de realismo. Esqueça que os primitivos conseguiram aprender a pilotar aviões; isso é bobo, mas não é um buraco. A real pergunta é: se a tecnologia humana de mil anos atrás foi incapaz de derrotar os aliens durante a invasão, por que ela é capaz de derrotá-los agora? No meio de tanta bobagem, não seria difícil justificar a vitória humana. Talvez os primitivos, além de aprender a pilotar, se tornassem engenheiros brilhantes e desenvolvessem novas tecnologias em uma semana. Qualquer coisa seria melhor do que o roteiro que existe! Se aceitarmos que a invasão ocorreu, não podemos aceitar que o domínio dos aliens foi vencido.

Uma antiga história dos X-Men, escrita por **Chuck Austen**, revela que Noturno é na verdade filho do demônio Azazel. Isso por si só é problemático e vamos explorar mais essa história na próxima seção. Por enquanto, acompanhe o plano de Azazel: ele queria vir para a Terra, mas não podia. Então veio para a Terra, teve um filho com uma mulher humana e usaria este filho para vir à Terra. Percebeu? Apenas um resumo de uma frase é suficiente para notar a contradição.

Em *Efeito Borboleta*, o protagonista volta no tempo para tentar corrigir as vidas a seu redor e é o único capaz de lembrar de todos os passados alternativos. Para todas as outras pessoas, a linha de tempo onde ele está é a única. No entanto, para provar sua capacidade, nosso herói corta a própria mão num passado alternativo e então "volta", revelando a cicatriz que antes não estava lá. Contudo, se aceitarmos *toda a história até o momento*, sabemos que os outros personagens seriam naturais daquela linha de tempo e conheceriam a cicatriz. Ela nunca teria surgido de uma hora para a outra.

Infelizmente, não há um truque infalível para tapar este tipo de buraco. Muitas vezes ficamos cegos para as falhas de nossas histórias, porque estamos próximos demais. Colocar um resumo da obra no papel, não só em forma de tópicos, mas com frases completas, explicando como os acontecimentos se encadeiam, pode ajudar. Assim você assume uma perspectiva mais distante. O ideal muitas vezes é ter um segundo, terceiro ou quarto par de olhos na obra — um editor ou leitor beta. Não explique a obra a ele, não o ajude a ignorar as falhas. Permita que ele leia tudo sem preparação e, principalmente, ouça o que ele tem a dizer.

Isso é difícil para mestres de RPG. Assim, o melhor é aceitar que RPG não é uma mídia profissional e você não tem obrigação de ser perfeito. Se um jogador nota um buraco na história, não finja, não se defenda. Ria, admita e convide todos a participar, explicando o buraco e tentando consertar a trama. Afinal, contar histórias em conjunto não é a base do RPG?

Acima de tudo, se você quiser uma história lógica, dedique-se. Momentos individuais podem ser criados a partir da emoção, mas a narrativa surge da racionalidade.

Obra Esburacada: para que ninguém diga que só falamos de filmes *trash* ou obras pouco conhecidas, vamos analisar *Star Wars: A Ascensão Skywalker*. Esqueça o ritmo esquisito. Esqueça os personagens mal catacterizados. Esqueça a briga entre este filme e o resto da trilogia. Pense apenas em um momento. Palpatine diz a Rey que ela deve matá-lo, então ele possuirá o corpo dela. Rey, obviamente, se recusa. Alguns minutos depois, ela o mata e triunfa, sem ser possuída. É claro, já houve tentativas de explicações, dizendo que o segredo estava em Rey matar Palpatine "com ódio". E talvez isso seja mesmo o que foi planejado desde o início. Mas, da maneira como foi colocado, é algo que contradiz não só a história inteira (se Snoke foi morto numa batalha, por que aquele não podia ser Palpatine, sendo morto pela neta?) mas *a própria cena*.

Há outros buracos no filme — os heróis encontram por acaso itens que Luke Skywalker procurou por anos, por exemplo. Mas este é o caso mais óbvio e mais grave. Se aceitarmos uma parte da luta, não podemos aceitar a outra. E resolver não seria difícil. Bastaria fazer com que Rey se sacrificasse em vez de matar o Imperador. Priorizando a história acima de "momentos bombásticos", poderíamos ter uma boa história... E também momentos bombásticos!

Traição da premissa

Mesmo uma história contraditória não é o pior buraco de trama, porque o sentimento por trás da obra pode perdurar. Contudo, existe um tipo de buraco que mata qualquer carinho que possamos ter pela narrativa, estraga retroativamente o que já foi feito. É a traição da premissa — quando um momento não contradiz apenas a história, mas o espírito da obra, os fundamentos dos personagens e toda a base da ideia original.

Por que isso acontece? Difícil dizer. Felizmente, esses buracos não são comuns. Em obras famosas, o autor pode aceitar o trabalho pelo dinheiro e reconhecimento, mas não gostar do gênero, então deixar sua antipatia transparecer. Numa obra contínua, como uma HQ seriada ou campanha de RPG, as visões e opiniões do autor podem mudar com o tempo e ele pode passar a discordar de si mesmo no passado. O público que se afeiçoou à obra, contudo, provavelmente não mudou tanto — ou teria parado de acompanhá-la.

A traição da premissa é uma sensação ruim. É um misto de personagens se comportando de maneira incompreensível, eventos absurdos e um sentimento geral de descaso. Muitas vezes parece que estamos exagerando, sofrendo demais por um mero filme/série/livro. Na verdade, não importa tanto quanto questões do mundo real... Mas dentro da ficção é uma das piores coisas que podem acontecer. Vamos a alguns exemplos para entender melhor.

No *Godzilla* de 1998, o lagartão-título é destruído com um míssil certeiro. Além de todos os outros (incontáveis) problemas do filme, este final trai toda a premissa de Godzilla. Seja um monstrão imponente, seja uma iguana magricela que se esconde atrás de prédios, Godzilla é algo que nossas armas comuns não podem vencer, algo que expõe a arrogância humana. Deve haver uma ideia, um outro monstro, um fator especial que o derrote.

Quando um míssil comum o mata, ficamos com a sensação de que nada disso é verdade. Godzilla não é invencível, não é uma metáfora para todas as forças incontroláveis que

a humanidade desafia levianamente. É só uma criatura. Será que os roteiristas não percebiam isso? Será que achavam que todo esse papo era bobagem? Será que sutilmente desprezavam o público, pensando que qualquer morte boboca iria nos satisfazer? Nunca saberemos. Mas uma arma comum dar cabo dessa ameaça invalida *tudo* até então. Em tempo: este é exatamente o mesmo final de Bane em *O Cavaleiro das Trevas Ressurge*...

Lembra da história do Noturno escrita por Chuck Austen, que citamos antes? Bem, Noturno é um mutante que sofreu preconceito e violência por se parecer com um demônio. A essência do personagem é isso — sua aparência não significa nada e os ignorantes que o julgavam superficialmente são vilões. Contudo, quando alguém o torna *literalmente filho de um demônio,* tudo que podemos supor é que os aldeões enfurecidos tinham razão. Afinal, se Noturno foi criado para trazer um demônio à Terra, era muito mais provável que se aliasse com seu pai, não com os X-Men! Todo o conceito do personagem é negado.

No primeiro *Hellraiser,* os sinistros Cenobitas são "anjos para alguns, demônios para outros", criaturas sobrenaturais onipotentes que visitam os humanos tolos o bastante para mexer com o cubo que pode libertá-los. No entanto, no fim do filme a protagonista usa o cubo para disparar raios contra os Cenobitas. Mais do que isso, consegue vencer um deles deixando que um pedaço do teto que está caindo o soterre! É difícil admitir isso com um fã de *Hellraiser,* mas o final invalida toda a premissa. Os Cenobitas podem ser anjos/demônios intocáveis *ou* monstros que são vulneráveis a um item mágico e alvenaria despencando — não ambos. O fim da história, com ação e correria, anula o clima sórdido e tenso do início e do meio.

Como evitar isso? A pergunta deveria ser "por que sequer arriscar que este tipo de buraco exista?". Às vezes precisamos aceitar trabalhos que não têm tanto a ver conosco. Mesmo assim, são histórias que têm a ver com *alguém*. Respeite este público. Tente achar o âmago da história, a razão pela qual ela ressoa com tanta gente. E, mesmo que não ressoe com você, descubra a beleza nela, não tente mudar seus fundamentos. Se você só está escrevendo para si mesmo ou seus amigos, sem obrigação, pense em quem você era quando tudo isso começou. Esse sujeito também tinha boas ideias. Você pode criar outra obra, com uma perspectiva diferente. Mas não mate a obra que já existe. Mesmo que você a considere boba ou errada, permita que ela continue sendo o que é.

Obra Esburacada: impossível falar de traição da premissa sem citar o famigerado final de *Game of Thrones*. Não vamos chutar cachorro morto nem enumerar todos os buracos que invalidam a premissa geral da história. Em vez disso, prestaremos atenção a apenas um. Mesmo quem não viu a série ou leu os livros pode reconhecer a frase "O inverno está chegando". O lema da Casa Stark é um resumo da premissa da história. Avisa que a época de intrigas palacianas, quando o pior inimigo é um rei cruel ou uma rainha ambiciosa, está para acabar. Vai haver uma era de fome e horror. Talvez os humanos não sejam capazes de colocar suas diferenças de lado, mas os Caminhantes Brancos não se importam com isso. Tanto heróis quanto vilões são vulneráveis ao inverno. Desde o início, o frio é símbolo de privação, sofrimento e morte. No entanto, quando os Caminhantes Brancos chegam, os heróis se unem e Arya Stark mata o Rei da Noite. Fim da ameaça, vamos voltar às intrigas palacianas. Todos os temas de opressão, desastre iminente, a futilidade da ganância e a sede autodestrutiva pelo poder... Tudo é anulado.

No fim, o que realmente importa é o Trono de Ferro. Quando ele é destruído, a série efetivamente acaba. Era tolo se importar com o inverno ou se desesperar com a cegueira dos nobres. Pois o fim nos diz que eles estavam certos em ignorar a Longa Noite que se aproximava e se dedicar a seus jogos de poder. O buraco é tão grande que engole a história inteira.

Poço sem fundo

Pode haver vários outros tipos ou classificações de buracos na trama, mas esses são os principais — e os mais perigosos. Um buraco pode ser uma curiosidade entre os fãs ou a cova na qual a história inteira vai ser enterrada. O importante é que você, como criador, leve isto em consideração.

Tapar buracos é mais do que um aspecto técnico. É respeito pela obra, pelo público e por você mesmo. Talvez até as melhores obras tenham um ou outro buraquinho... Mas todos nós conseguimos notar a diferença disto para um abismo!

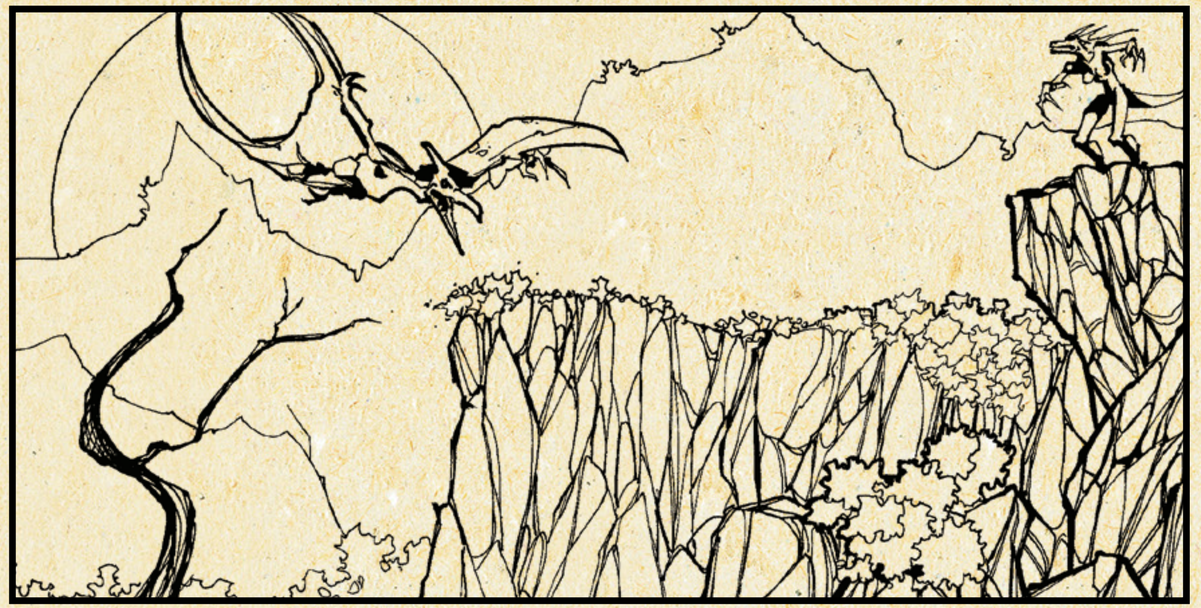
LEONEL CALDELA

Notícias do mundo de Arton

Gazeta do Reinado

Edição 84

NOVA COMITIVA RUMO A GALRASIA



Uma nova viagem exploratória visando a ilha de Galrasia será organizada em breve pela Guilda de Exploradores de Gorendill. Diferente das missões anteriores, esta será muito melhor equipada e paramentada graças a uma enorme soma de ouro investida por um benfeitor misterioso.

De acordo com nosso contato dentro da Guilda — o já afamado Professor Stormhammer — o generoso filantropo pediu que seu nome fosse mantido em sigilo.

Como não poderia deixar de ser, o ponto de partida será a cidade de Malpetrim, cujo porto no Mar Negro já foi palco de inúmeras outras aventuras que mudaram a história de Arton. E como o tempo urge, as contratações de aventureiros, bucaneiros e até mesmo capitães qualificados está movimentando os bandos de heróis da região. Grupos conhecidos e desconhecidos vêm sendo atraídos pela oportunidade!

Além dos objetivos humanitários e científicos da viagem, há rumores de que o caridoso nome por detrás do financiamento deseja que alguns espécimes únicos da ilha pré-histórica sejam trazidos vivos até o continente para fins misteriosos. Fala-se de uma bonificação extra caso seja efetuada a captura de filhotes de carnossauro, inclusive.

O Professor Stormhammer, visivelmente emocionado, revelou ao repórter da Gazeta de que não poderá participar ativamente da viagem, alegando uma dor no joelho direito. Porém, atestou que estará trabalhando ativamente no escritório provisório da Guilda em Malpetrim para que a comitiva parta rumo ao desconhecido o mais breve possível!

Captura ousada de Puristas em Yuden

Os Escudos de Valkaria, um grupo que atua na proteção da cidade de Villent, na divisa com o reino de Yuden, retornou recentemente após uma incursão ao território Purista. O ataque veloz buscava alvos estratégicos dentro da organização militar, evitando conflitos com os batalhões inimigos, superiores em força e número.

A ousada missão foi liderada por Sarah Goretzka, filha de Leon Goreztka III, o líder dos Escudos. A captura de soldados de alta patente dos Puristas tinha por objetivo o desmantelamento das forças próximas da região de fronteira e foi comemorada pelos membros da Aliança do Reinado.

Porém, após os Escudos retornarem até Villent, um dos prisioneiros conseguiu escapar de alguma maneira. Trata-se de Herzog Grün, sargento-mor dos grupos que patrulham a região da Planície do Longo Cerco. Suspeita-se que ele pode ter recebido ajuda interna.

Herzog foi visto pela última vez nos arredores da Fenda, impossibilitado de atravessar devido ao abismo que agora separa os dois reinos. Ele é um homem sádico e altamente treinado na arte da guerra. Deve ser considerado extremamente perigoso e evitado por grupos de aventureiros despreparados.

A família Goreztka divulgou uma nota em que oferece recompensas para quem conseguir trazer Herzog de volta até Villent, com vida.

Crime em Milothiann

Cantriel Iliharinn, escriba bastante próximo do Conde Ferren Asloth, em Portsmouth, foi atacado enquanto trabalhava em um misterioso projeto. Aparentemente, parte dos pergaminhos e livros que ele traduzia e copiava foi roubada por rebeldes ligados à magos infiltrados no reino.

Sabidamente, a magia é proibida em Portsmouth. Seu regente sempre alertou os súditos do grande mal que os magos podem causar às pessoas. Por isso, empenha grande parte de seu tempo e recursos na defesa do povo, caçando, capturando e aprisionando qualquer um que faça uso da magia dentro das fronteiras. Algo que se tornou bastante comum após a tomada e anexação de novos territórios durante as Guerras Artonianas.

Haja visto que os documentos que estavam em posse de Cantriel eram de suma importância para a coroa, o generoso Conde Ferren está oferecendo não apenas a usual recompensa em ouro a qualquer um que consiga reaver estes papéis, como também prometeu um feudo e títulos de nobreza aos heróis que provarem seu valor e reaverem os importantes manuscritos. Além disso, promete um corpo de mercenários bem treinados para trabalhar em favor do futuro nobre.

Iliharinn está se recuperando bem dos ferimentos e a Gazeta do Reinado faz votos para que o famoso escrivão possa muito em breve retomar seus projetos, e que todo este terrível incidente seja logo esquecido.

Morte em Cosamhir

Uma importante membro da maior ordem de servos de Thyatis de Arton, a clériga-mor Moira Zandar, foi encontrada morta em condições inusitadas nessa última semana. Morava no templo em Cosamhir, capital de Tyrondir, junto com outros quarenta clérigos e paladinos do deus da ressurreição e dos presságios.

Segundo relatos, Moira foi encontrada diante da imagem da fênix que adorna o portal de entrada do templo, vestida com os trajes comuns aos reclusos, mas portando um inexplicável livro em branco. Nenhuma espécie de ferimento foi notada, tanto que os clérigos afirmaram que ela parecia estar apenas dormindo. “Ela apagou como uma vela” — mencionou um acólito em entrevista exclusiva.

Depois da destruição de Sternachten, qualquer evento misterioso é levado em consideração pelos seguidores de Thyatis. A ordem está empenhada há anos em tentativas de descobrir o significado da profecia da Flecha de Fogo, e há fortes indícios de que as vítimas na Cidade dos Observatórios tenha feito alguma descoberta que provocou a retaliação imediata da Aliança Negra.

A causa da morte de Moira não foi confirmada, porém, não parece ter sido natural. Também ocorreram alguns questionamentos sobre o livro em branco que portava, gerando inclusive certa discórdia entre os internos. No momento, um conselho discute se a clériga deve ou não ser trazida de volta à vida para revelar o que ocorreu.

Até lá, tanto o corpo quanto o livro são mantidos em segurança nas criptas do Templo.

CAVERNA DO SABER

"Quem colocou essa luz na minha cara", pensou Dumbledore

Vai, Velhinho!

REGRAS PARA PERSONAGENS DE IDADES VARIADAS: PARTE 2

Na edição anterior da *Dragão Brasil*, falamos sobre a idade de personagens em termos de regras, trazendo mecânicas para a construção de aventureiros crianças, adolescentes e jovens. Agora concluímos este artigo, com as informações sobre heróis mais velhos.

É algo evidente: conforme envelhecemos, mudamos. Um adolescente é diferente de um idoso em praticamente tudo: conhecimento, comportamento, fisiologia... Mas, na maioria dos jogos, a faixa etária de um personagem não afeta sua ficha. Isso tem dois motivos. O primeiro é simplificar as regras — quando o processo de construção de personagem envolve diversos passos (como, no caso de *Tormenta*, a definição dos atributos, raça, classe, origem e perícias) adiciona mais um elemento pode deixar as coisas desnecessariamente complexas. Não levamos a idade em conta para acelerar as coisas. Simples assim!

O segundo motivo é mais sutil. Às vezes, temos um tipo de personagem específico em mente, mas não queremos que as regras "fiquem no caminho". Ou seja, não queremos ser atrapalhados por um elemento mecânico. Se eu quiser jogar com um guerreiro veterano, mas descubro que ele vai perder atributos relacionados a combate, posso me frustrar. Uma das ideias do RPG é permitir que você seja quem você quiser, e nenhuma regra deveria impedir isso.

Se você é um jogador iniciante, não precisa se preocupar com efeitos da idade sobre seu personagem. O processo normal de fazer fichas já é envolvente o bastante sem adicionar mais um passo. Se você quer um aventureiro de idade variada, mas não quer ser afetado por isso, também pode deixar a faixa etária dele como um elemento puramente descritivo.

Mas, se você quer ter mais detalhamento em sua ficha, e acha legal que elementos de interpretação tenham peso no mundo de jogo, entre na Caverna do... Vovô. Se na edição passada falamos dos novinhos, hoje é a vez dos tiozões!

Personagens de Idades Diferentes

Para construir um personagem levando em conta sua idade, simplesmente escolha a faixa etária dele e aplique os modificadores correspondentes. As faixas etárias são *criança*, *adolescente*, *jovem*, *adulto*, *maduro*, *velho* e *ancião*. Jovem é a idade padrão para aventureiros iniciantes, e não possui modificadores. Em outras palavras, personagens construídos com as regras normais são, por definição, jovens.

Na edição anterior, tivemos modificadores para crianças e adolescentes. A mais abaixo estão modificadores para personagens adultos, maduros, velhos e anciões para *Tormenta20*. O mestre pode adaptá-los para outros sistemas.

Adulto

Uma idade bastante padrão para aventureiros — pelo menos para aqueles que não morreram em sua primeira caverna infestada de goblins! Muitos NPCs com os quais os personagens jogadores vão interagir serão adultos, também. Guardas da cidade, mercadores, etc.

É claro, para NPCs secundários, o mestre deve ignorar os modificadores de faixa etária, utilizando-os apenas nas fichas de vilões e outras figuras importantes da campanha. Em *Tormenta*, um personagem adulto terá vivido pelos últimos

Faixa etária	Idade*	Modificadores
Criança	9 a 12 anos	Força –4, Constituição –2, Sabedoria –2, tamanho menor; Protegido dos Deuses, Sem Origem
Adolescente	13 a 17 anos	Força –2; Ímpeto Juvenil, Origem em Construção
Jovem	18 a 25 anos	Nenhum
Adulto	26 a 39 anos	Um poder geral extra, uma desvantagem de idade
Maduro	40 a 59 anos	Um nível extra, duas desvantagens de idade
Velho	60 a 79 anos	Força –2, Destreza –2, Constituição –2; dois níveis extras; três desvantagens de idade, Aumento de Atributo bloqueado para atributos físicos
Ancião	80+	Força –4, Destreza –4, Constituição –4; três níveis extras; quatro desvantagens de idade, Aumento de Atributo bloqueado para atributos físicos

grandes acontecimentos do mundo — aqueles descritos nos romances ***A Flecha de Fogo*** e ***A Deusa no Labirinto***, além da Guerra Purista. É claro, ele não necessariamente terá presenciado esses eventos, mas certamente terá sofrido as consequências deles. Um personagem dessa faixa etária também terá visto acontecimentos mais antigos, como a queda do Paladino de Arton, a primeira batalha contra a Tormenta em Trebuck (liderada pela então Rainha Shivara), a Libertação de Valkaria, a Batalha dos Deuses (liderada por *Sir* Orion Drake), a marcha de Arsenal pelo Reinado em seu colosso e as Guerras Táuricas. Ele pode ter participado desses eventos, mas como um novato, recruta, etc.

Com esse tipo de vivência, serão um pouco mais resistentes a quaisquer novas calamidades que enfrentem. Um personagem adulto, ao falar com um jovem ou adolescente, pode falar coisas como *"Ué, nunca viu um deus morrer antes?"*.

Um personagem adulto recebe um poder geral extra. Porém, apesar de ser ainda relativamente novo, já passou por algumas coisas, e precisa escolher uma desvantagem de idade (veja a seguir).

Maduro

Personagens maduros normalmente estão no ápice de suas carreiras. Capitães da guarda, líderes de guilda de mercadores, burgomestres de vilas e outras posições de autoridade normalmente são ocupadas por NPCs maduros. Eles normalmente já não têm o mesmo vigor de pessoas mais novas, mas compensam isso com experiência e sabedoria. Em outras palavras, cuidado ao cruzar o caminho de uma pessoa madura...

Em *Tormenta*, personagens maduros já terão visto um bocado de coisas! Além de tudo descrito em "Adulto", acima, ele poderá se lembrar de eventos como a chegada de Mestre Arsenal ao mundo de Arton, a guerra civil de Bielefeld e, claro, o surgimento da Tormenta. Ele será muito novo para ter participado desses eventos, mas poderá já ter lutado contra Arsenal ou nas Guerras Táuricas, por exemplo, e novamente nas Guerras Puristas, já sendo um veterano de diversos grandes conflitos (e, provavelmente, incontáveis outros menores).

Por tudo que já passou, um personagem maduro começa o jogo com um nível adicional em relação a personagens mais novos. Por exemplo, se o grupo vai começar no 1° nível, o personagem maduro começa no 2°. Toda essa experiência, porém, cobra seu preço, seja em marcas físicas, seja em traumas emocionais. Um personagem maduro precisa escolher duas desvantagens de idade (veja a seguir).

Velho

Num mundo de problemas como Arton, nem todos chegam a essa idade respeitável. Aqueles que a alcançam normalmente assumem posições de respeito, como conselheiros de um burgomestre, nobre ou mesmo rei. Não há limites aqui: também podem ser generais, mestres de grandes guildas ou mesmo sumo-sacerdotes! Claro, nem todos alcançam tamanha eminência. Alguns, ao chegar a esta idade, serão fazendeiros, artesãos ou estarão descansando em suas casas.

Em *Tormenta*, um velho terá muitas histórias para contar! Ele poderá se lembrar de eventos considerados lendários na era atual, como o eclipse solar no qual Thwor nasceu e a ascensão do antigo Rei-Imperador ao trono do Reinado. Um personagem dessa idade poderia até mesmo ter lutado no Dia dos Gigantes, em Valkaria, uma batalha hoje envolta em lendas e mistérios!

Personagens velhos começam o jogo com dois níveis adicionais. Porém, sofrem –2 em todos os atributos físicos (Força, Destreza e Constituição) e precisam escolher três desvantagens de idade. Além disso, não podem escolher o poder Aumento de Atributo para nenhum atributo físico — infelizmente, os tempos de vigor ficaram para trás. A partir deste ponto, mesmo o mais saudável dos aventureiros começa a sentir que a idade é um caminho sem volta...

Ancião

A última categoria de idade. Em Arton, a maioria das pessoas não chega a este patamar. Mesmo entre aqueles que não encontram um fim violento, poucos se tornam anciões antes de serem ceifados pela própria velhice. As exceções são aqueles ricos o bastante para contratar tratamento médico de Salistick ou poções e magias milagrosas para sustentar — nesses casos, anciões são menos raros.

Um personagem ancião é tão velho quanto o antigo Rei-Imperador. Ele terá visto a chegada de Lorde Niebling a Arton, os primeiros contatos entre o Reinado e Tamu-ra, além de incontáveis mudanças na política do mundo, como a guerra civil de Bielefeld. As histórias que um ancião escutava quando crianças já foram praticamente esquecidas hoje, e falavam sobre o primeiro encontro de Talude e Vectorius, a fundação da Ordem da Luz e a luta contra um antigo deus chamado Sartan.

Um personagem ancião começa o jogo com três níveis adicionais. Porém, sofre –2 em todos os atributos físicos (Força, Destreza e Constituição) e precisa escolher quatro desvantagens de idade. As mesmas restrições de Aumento de Atributo vistas em velhos, acima, também se aplicam a anciões.

Olha o respeito!

Ao jogar com um personagem velho — ou mestrar para um grupo contendo um — tome cuidado para não cair nos clichês mais rasos da terceira idade. Piadas com surdez e outras coisas podem ser ofensivas para quem tem ou conhece quem tem alguma condição assim.

É claro, podemos brincar com as limitações que o tempo nos traz, mas exageros e desrespeito devem ser evitados.

O peso da idade

Todas as categorias de idade acima obrigam o jogador a escolher uma *desvantagem de idade* por categoria — ou seja, uma para adultos, duas para maduros, três para velhos e quatro para anciões. A seguir está a lista de desvantagens e suas descrições. Como a velhice não atinge todas as pessoas da mesma forma, esta mecânica representa melhor os efeitos do envelhecimento do que modificadores estáticos.

Catarata: Seus olhos já não são os mesmos. Você sofre –5 em testes de Percepção e Pontaria.

Definhamento: A idade roubou seu peso, deixando-o um fiapo do que era antes. Você sofre –5 em testes de Fortitude e de manobras de combate.

"Devagar, Jovem!": Você já não anda no mesmo ritmo que antes. Seu deslocamento reduz em –3m e você não pode fazer investidas.

Distraído: Você já não é mais tão atento quanto outrora. Você sempre fica surpreendido na primeira rodada de qualquer cena de ação.

Frágil: Seu vigor se foi. Você perde 2 PV por nível.

Gota: Sempre que faz um teste de Destreza ou de perícia baseada em Destreza você sofre 1d6 pontos de dano.

Juntas Duras: Suas articulações doem. Você sofre –5 em testes de Acrobacia e Reflexos.

Melancólico: Você enxerga tudo cinzento, e tem menos vontade de realizar façanhas. Você perde 1 PM por nível.

"No Meu Tempo...": Você se prende a visões idealizadas de um passado que nunca ocorreu, e se torna presa fácil para manipulação. Você sofre –5 em testes de Intuição e Vontade.

Pulmão Ruim: Seu fôlego é uma fração do que era antes. Você não consegue prender a respiração por um número de rodadas igual a sua Constituição. Quando precisa prender a respiração, deve fazer testes de Fortitude a partir da primeira rodada. Sempre que faz uma investida, role 1d6. Num resultado ímpar, você fica fatigado até o fim da cena.

Rabugento: Você é duro de aguentar. Você sofre –5 em testes de Carisma e de perícias baseadas em Carisma, com exceção de Intimidação.

Recurvado: A idade dobrou suas costas, deixando-o mais baixo. Você é uma categoria de tamanho menor do que o padrão para sua raça, mas *não* para modificador de Furtividade.

Sono Ruim: Você acorda várias vezes no meio da noite, o que atrapalha seu descanso. Sua recuperação é sempre uma categoria pior. Por exemplo, condições normais para você contam como condições ruins, diminuindo sua recuperação de PV e PM para metade do nível. Se a condição de descanso já é ruim, você não recupera *nenhum* ponto de vida ou de mana!

Teimoso: Você faz as coisas sempre do seu jeito e tem dificuldade de lidar com coisas nas quais não é perito. Você não recebe o bônus de metade do nível em perícias nas quais não é treinado.

Tosse: Em cenas de ação, role 1d6 no início de cada rodada. Num resultado 1, você tem uma crise de tosse e perde sua ação. Em cenas de interpretação, role 1d6 sempre que fizer um teste de perícia baseada em Carisma. Num resultado 1, você tem uma crise de tosse e sofre uma penalidade de –5 no teste que estava fazendo.

Ned Stark nos mostrou que idade não significa ter a cabeça no lugar...

Jogando com personagens mais velhos

Não faltam exemplos de personagens sêniores na ficção. Desde o clássico mago barbudo — Merlin, Gandalf, Dumbledore, Talude — até qualquer personagem interpretado por Patrick Stewart (Professor Xavier, Capitão Picard...). Também há versões velhas de personagens normalmente adultos, como o Wolverine envelhecido de *Logan*. Todos esses podem servir de inspiração para seu personagem. Além, claro, de qualquer pessoa da vida real que você conheça, como pais, tios e avôs.

Além da própria personalidade do seu aventureiro, é legal pensar na relação dele com o mundo de jogo. Personagens mais velhos, obviamente, terão visto mais coisas do que os jovens. Acima temos exemplos de eventos que seu personagem pode ter presenciado em Arton conforme a faixa etária dele. Pense nisso quando estiver jogando *Tormenta* ou qualquer outro jogo. A relação da idade com o sobrenatural também pode ser explorada: um personagem humano velho pode ter um amigo elfo que ainda seja adulto. E um elfo velho terá visto *muitas* coisas!

"Deixe-me lhe contar uma coisa...": Às vezes, julgamos pessoas mais velhas por suas teimosias ou modos de ver o mundo que julgamos antiquados. Mas, não raro, à medida que nós mesmos envelhecemos, vamos entendendo que, em algumas coisas, eles *estavam certos*. Faz parte da vida! Jovens tendem a achar que sabem de tudo, mas se esquecem de um detalhezinho: os velhos *já foram jovens*, mas os jovens *nunca foram velhos*. Em outras palavras: moleque, fique quieto. Os idosos sabem mais!

Para representar conhecimentos adquiridos pela idade, o mestre pode fornecer bônus específicos para certos testes. Um ancião, por exemplo, pode ter um bônus em certos testes de Conhecimento e Nobreza, pois pode ter *vivido* coisas sobre os quais os mais novos apenas escutaram. Diplomacia pode receber um bônus também, se o personagem estiver interagindo com pessoas que respeitam os idosos. Se quiser levar isso adiante, o mestre pode até mesmo criar poderes gerais com requisitos de categoria de idade.

Envelhecendo...

Modificadores de idade não são cumulativos. Quando atinge uma faixa etária maior, você aplica apenas a diferença de modificadores. Por exemplo, um adulto que se torne maduro perde um poder geral extra e ganha um nível e uma desvantagem de idade (na prática, ele não precisa perder seu poder extra — pode simplesmente subir de nível sem ganhar o poder daquele nível, mas ganhando os outros benefícios).

Um personagem maduro que se torne velho ganha mais um nível e uma desvantagem, não *dois* níveis e *duas* desvantagens, e assim por diante.

Busca pela imortalidade

Pensar em idade também levanta a questão da morte, e da busca para evitá-la. Em princípio, nenhum personagem deveria morrer de *velho* durante uma aventura, pelo fato de ser algo que o jogador não teria como impedir. Mas, se o mestre quiser ser mais "realista", (leia-se: sacana) pode cobrar que aventureiros velhos e anciões rolem 1d20 no início de cada aventura. Num resultado de 1 para velhos, ou de 1 a 3 para anciões, o tempo do personagem está chegando ao fim. Durante esta aventura, ele sofre os efeitos de mais uma desvantagem de idade a sua escolha. E, após esta última chance de glória, seu tempo no mundo mortal terá se acabado.

Assim como em muitas lendas, a perspectiva da mortalidade incentiva os personagens a buscarem a *imortalidade*. Normalmente, não nos preocupamos muito com isso em RPGs, pois não imaginamos nossos personagens falecendo de causas naturais. Mas se isso for uma possibilidade, uma aventura em busca de algum tipo de "fonte da juventude" começa a se tornar mais interessante. Especialmente se o rejuvenescimento sobrenatural eliminar as penalidades da idade, mas não os benefícios.

Para encerrar, deixo um lembrete: envelhecer pode ter desvantagens... Mas a alternativa é pior!

GUILHERME DEI SVALDI

CAVERNA DO SABER

A CÁPSULA

por Matheus Queiroz

arte por Ricardo Mango

Uma metrópole como Zakharin era lar de inúmeros seres, entre eles os humanos, os halflings, alguns poucos minotauros e, por fim, os goblins.

Zyk era um goblin. Um simples e pequeno membro dessa raça que vivia na capital do reino de Zakharov. Tentava ser um engenhoqueiro, um inventor, quem sabe enriquecer vendendo alguma bugiganga que criara, porém, tudo o que construía acabava se desfazendo em chamas, explosões e sucata.

Não tinha muitos sonhos na vida. Vivia nas ruas de Zakharin, comia o que lhe davam ou o que conseguia furtar. O único bem que possuía era a própria roupa. Na verdade, nem poderia ser chamada de roupa, eram vários trapos costurados, de várias cores diferentes, uns por cima dos outros, apenas para cobrir sua nudez.

Zyk passava a noite em caixotes que ficavam em algumas esquinas pelas ruas da capital, já pensando em como seria suportar o frio que provinha das Uivantes e o que teria que furtar para comer no outro dia.

* * *

Acordou e decidiu ir até o centro da cidade, para ver se já havia algum movimento de comerciantes. Com sorte conseguiria furtar um naco de carne seca, alguns pães dormidos ou quem sabe até achar alguns melões.

Zyk adorava melões.

Caminhou com tranquilidade por algumas ruelas, mas quando estava mais próximo do centro, começou a andar furtivamente, para não chamar atenção.

Pessoas andavam para todos os lados, portando inúmeras armas de todos os tipos e tamanhos, afinal, Zakharov era o reino das armas. Alguns mais ricos portavam cópias de armas lendárias, como um cavaleiro que Zyk vira portando uma réplica, praticamente idêntica de Rumnam, a espada de Khalmyr, o deus da justiça.

Zyk parecia ser o único habitante de Zakharov que não tinha uma arma, mesmo que para própria defesa. Por mais que houvessem armas sem muito uso espalhadas pelas ruelas da cidade, ele não tinha destreza nem habilidades suficientes para manejá-las. Contudo, o que realmente o preocupava, era o vazio em seu estômago. Precisava de algo para o desjejum. Depois pensaria em portar uma arma, ou quem sabe se preocuparia assim que conseguisse seu almoço ou jantar.

Aproximou-se de uma esquina que dava para uma praça. Alguns comerciantes já montavam suas barracas esperando os clientes que chegavam bem cedo. Ainda eram as primeiras horas da manhã, porém havia bastante movimento. O goblin observou quais eram os alimentos que um comerciante gordo e barbudo vendia e ficou decepcionado. Só vendia grãos.

— Isso é comida de pássaro e Zyk não é pássaro — sussurrou para si. Precisava encontrar outra barraca.

Sua visão congelou e parecia estar hipnotizado quando, ao longe, viu uma barraca de melões. Eram grandes, brilhantes e suculentos melões amarelos. Zyk parou de raciocinar como deveria e decidiu que pelo menos dois daqueles melões seriam seu desjejum.

Esgueirou-se pelas outras barracas. Cumprimentou um casal que se beijava na lateral de uma estrebaria, escondidos pelas sombras das tendas que

se amontoavam na praça, espantou dois gatos que o estavam seguindo e estacou. Permaneceu imóvel por alguns minutos só observando o brilho amarelado das frutas doces.

Zyk não chegou a reparar nas particularidades daquela tenda. Era bem mais robusta que as outras, construída com madeiras bem trabalhadas. Alguns panos e tapetes requintados protegiam-na da chuva e sol forte. Pertencia a Diburr Kalin, um dos comerciantes mais ricos de Zakharin. Ou seja, aquela tenda era protegida, pena que Zyk só conseguia ver os melões.

Esperou o comerciante se distrair com outra venda para então correr na direção da banca. Disparou!

Entretanto, Zyk estava sendo observado. Dois humanos: gêmeos idênticos, faziam a guarda da barraca. Possuíam somente uma armadura de couro simples e uma espada curva cada um. Aparentemente gastavam o salário com bebidas e bordéis da capital. Não cuidavam muito da aparência, mas zelavam muito bem pelos produtos de seu senhor.

— Alto lá, goblin imundo — gritou o guarda de cabelos castanhos já sacando sua espada e sorrindo com o canto da boca.

— Aonde pensa que vai seu vermezinho? — indagou o outro, que tinha os cabelos pretos como a noite de Tenebra.

Zyk recusou-se a responder. Olhou rapidamente para ambos. Pegou dois melões, um embaixo de cada braço e disparou no meio da multidão como uma flecha. Na realidade, não tão rápido como uma flecha, mas o mais rápido que um goblin magro e com fome conseguiria correr.

— Quero meus melões de volta! — gritou Diburr enquanto seus contratados corriam desesperados atrás de Zyk.

O goblin correu por poucos minutos pelo meio das pessoas na praça e então esgueirou-se por dentro das ruelas. Os humanos pareciam já conhecer todos os caminhos que o goblin faria e permaneciam em seu encalço.

Zyk teria que pensar em alguma coisa, caso quisesse escapar de verdade.

Continuou a correr e viu um dos portões da cidade.

Não queria sair. Não queria perder a proteção dos muros de Zakharin, até porque do lado de fora já sabia o que o esperava. Mesmo assim decidiu prosseguir: sabia que seus perseguidores não aguentariam continuar correndo por tanto tempo, ainda mais em um local aberto como a planície do lado de fora da cidade. Quando percebessem que Zyk, mesmo sendo pequeno, conseguiria manter o ritmo da corrida por mais tempo, logo parariam.

Foi exatamente isso o que o goblin fez.

Correu para fora da cidade.

— Não ouse retornar aqui, escória goblinóide — rugiu o de cabelos pretos. — Estaremos esperando por você.

— Vai pagar com juros cada moeda por esses melões — completou o irmão.

Zyk diminuiu o ritmo de corrida para um trote mais leve até que chegasse em uma colina que ficava há quase meia légua da cidade.

Sentou-se confortavelmente sobre a relva deixando os melões um de cada lado, esperando retomar um pouco do fôlego para então saboreá-los. Ainda estava de olhos fechados quando escutou alguns passos vindo em sua direção. Passos curtos e rápidos.

Não teve tempo suficiente de colocar-se em pé. Sentiu a lâmina fria da adaga negra tocar sua garganta.

— Vejam rapazes — começou a voz rouca e carregada de sotaque goblinóide. — Zyk trouxe o nosso café da manhã.

Começaram a gargalhar um sorriso medonho que parecia ter saído de gargantas cortadas.

— É verdade chefe — concordou um goblin que tinha uma das pontudas orelhas cortada ao meio. — Mas somos muitos, como só dois melões irão alimentar a gente?

— Não são para você idiota — rugiu o goblin líder, sem tirar a adaga do pescoço de Zyk. — Esses melões são só meus. Zyk irá buscar os de vocês.

— Zyk não vai buscar nada para ninguém! — Zyk cuspiu as palavras, porém seu olhar estava cheio de medo. — E esses melões são meus.

— O que você disse, seu lixo? — o goblin que liderava o grupo deu-lhe um soco que acertou em cheio sua mandíbula. — Você não é ninguém para me desafiar, seu inútil.

— Muitos sabem quem é Zyk, — pronunciou essas palavras enquanto cuspia sangue — mas ninguém sabe quem você é.

Essas palavras foram suficientes para que o goblin líder o socasse ainda mais. Dessa vez não com um, mas com vários socos que o jogaram ao chão.

— Chefe Kraut — começou um dos subordinados — não precisa bater tanto nele. Assim ele vai morrer e não poderá buscar os melões.

Zyk já estava deitado no chão tentando proteger o rosto e o que mais conseguisse dos socos e pontapés que levava de Kraut. Este, por sua vez, desferiu ainda mais um chute nas costelas de Zyk antes de virar-se para o seu comparsa e encará-lo com olhar fulminante.

— Se está com venha para o lugar dele. Assim você terá motivos para pedir que eu pare de bater — e virando-se para Zyk deu-lhe outro pontapé.

Enquanto Zyk apanhava, seus pensamentos começaram a flutuar. “Zyk ainda realmente não é ninguém. Todos os inventos de Zyk deram errado. Por isso Zyk vive nas ruas sem ter o que comer. Mas Zyk vai se superar. Se Zyk não morrer aqui, Zyk sabe que vai se superar”. E desmaiou.

Ao acordar, não abriu os olhos de imediato, contudo as fortes dores pelo corpo sinalizavam que já estava consciente novamente. Suas costelas doíam bastante, um de seus olhos estava bastante inchado impossibilitando-o de enxergar com clareza quando tentou abri-lo. Os músculos de sua barriga doíam de tantos chutes que levara, mas a dor maior ainda era da fome.

Uma visão trouxe um leve conforto ao coração de Zyk porém, por pouco tempo. Ele vira um brilhante melão amarelo ao seu lado, mas quando esticou a mão para puxá-lo para perto de si, este tinha sido esmigalhado e esparramado ao chão, sobrando apenas a casca. O mesmo destino tivera o outro melão que estava ao lado oposto. Totalmente destruído.

— Zyk agora vai ter que mendigar ao invés de furtar — sussurrou para si mesmo — Nessa situação Zyk não conseguirá roubar nada. Quem sabe alguém tem dó dos ferimentos e possa dar comida a Zyk— concluiu.

O goblin juntou toda a dignidade que cabia debaixo daqueles trapos velhos que o vestiam e decidiu retornar a cidade.

Esforçou-se para se colocar em pé e, com muita dor, iniciou a caminhada de volta.

Quando deu o terceiro passo acabou tropeçando em algo e caiu com o rosto por terra.

— Coff... Quando tudo tem que dar errado — começou — Coff... Coff...

Não conseguiu terminar de pronunciar as palavras que vinham na ponta da língua, porque estava paralisado de surpresa. Girou o corpo e viu que tinha tropeçado em um galho seco, mas sua queda havia levantado muita poeira e um pouco de terra, revelando uma peça de metal e vidro, em forma de cilindro. O centro da peça era como um copo de vidro com alguma substância verde azulada que se movia dentro parecendo ter vida. A extremidade aparente era feita de metal e possuía uma espécie de gancho que provavelmente serviria para encaixar-se em algo.

— Zyk encontrou algo valioso — engatinhou para mais próximo da peça e tentou removê-la do chão — quando Zyk conseguir arrancar isso daqui, provavelmente vai vender por um bom dinheiro e terá como comer na melhor taverna de Zakharin.

Fazendo o máximo de esforço, que o seu corpo machucado permitia, conseguiu arrancar o objeto do chão. A outra extremidade era exatamente igual àquela já observada por Zyk.

Voltou caminhando para a cidade.

Antes de chegar, carregando apenas o seu tesouro, começou a refletir

— Zyk não vai vender peça nenhuma. Zyk tem algo a descobrir.

* * *

Zyk decidiu que não seria bom que alguém o visse carregando aquele objeto, então arrancou os trapos que lhe cobriam o tronco e enrolou a cápsula. Arrancou ainda um pedaço comprido que usou como alça. Dando um nó bem apertado, atou aquela peça misteriosa e toda a sua esperança às costas e prosseguiu para dentro de Zakharin. Decidiu que agir furtivo seria a melhor opção.

No caminho de volta, aproveitou para furtar algumas frutas de um comerciante distraído. Não eram melões, mas era melhor que nada.

— Acho que Zyk vai precisar dessas maçãs para sobreviver por mais um dia — comentou consigo.

Escondeu-se no porão de uma casa abandonada que ficava bem próxima da saída oeste da cidade.

Quando chegou em seu esconderijo, estava exausto. Seus pés praticamente em carne viva, além de todas as dores que ainda sentia da surra dada por Kraut. Por outro lado, tinha consigo a esperança que o item encontrado lhe trazia. Aquilo mudaria seu futuro.

Dormiu.

Já pela manhã, foi acordado pelo barulho dos roncos de seu estômago. Tinha estado tão exausto no dia anterior que dormira sem degustar das maçãs que conseguira. Foi a primeira coisa que fez ao se levantar.

A primeira maçã só durou duas mordidas. As outras tiveram praticamente o mesmo destino. Depois de estar com o estômago cheio, começou a analisar aquela peça.

Girava-a de um lado para o outro. Tentava puxar, desenroscar, arrancar. Nada se movia, exceto pelos ganchos que ficavam nas extremidades.

— Zyk não faz idéia do que esse ferro unido a esse vidro faz, mas precisa descobrir.

Deixou o item escondido no porão e foi a cidade. Faria algo que não costumava fazer com seus outros inventos. Na realidade nunca tinha feito isso na vida.

Pesquisar.

Decidiu ir até a taverna mais movimentada de Zakharin esperando encontrar alguma pista. Estava há uns dez metros do lugar quando achou um tibar de prata. Parecia que Nimb, o Deus da sorte e do azar havia lhe rolado bons dados.

— Zyk vai utilizar essa moeda para comer bastante e ouvir algumas histórias — pensou.

* * *

Lança de Ferro. Essa era a taverna que mais atraía clientes ultimamente, muito por conta de uma deliciosa iguaria que o taverneiro Albert tinha criado. Uma enguia que só podia ser pescada no Rio dos Deuses, mais especificamente dentro do território de Zakharov. Era servida inteira em um enorme tabuleiro, com vários temperos, ervas aromáticas e um caldo que Albert dizia ser seu molho secreto. O chefe cozinheiro posicionava o animal no prato de forma que ficava parecendo uma lança e como as enguias possuíam as escamas de uma coloração prateada, parecia uma lança. Daí o nome da taverna.

Zyk procurou um banco alto que ficava perto do balcão e podia ver as garçonetes transitando de um lado a outro da taverna, levando bebidas aos inúmeros clientes. Colocou a moeda de prata no balcão e disse ao taverneiro:

— Zyk quer algo para forrar o estômago que essa moeda possa pagar.

O taverneiro recolheu o dinheiro e guardou num grande bolso que ficava à frente de seu avental, abriu a porta da cozinha.

— Uma codorna assada com batatas — gritou ao cozinheiro e continuou dirigindo-se ao goblin. — Aguarde um pouco meu pequeno senhor, estamos bem movimentados e pode ser que demore algum tempo para que seu prato fique pronto.

— Zyk já esperou tempo demais sem comer — começou o goblin. — Alguns minutos a mais não farão diferença. — Sorriu mostrando os pontudos dentes. Vários deles faltantes.

— O senhor gostaria de tomar algo enquanto sua refeição não fica pronta? — indagou o taverneiro limpando algumas canecas com um pano amarelo encardido.

— Zyk quer cerveja.

Enquanto o taverneiro virou-se para encher, em um barril às suas costas, a caneca que tinha em mãos, um grupo de aventureiros adentrou a taverna. Eram dois humanos, um minotauro e uma elfa. Pareciam bem cansados, porém demonstravam muita confiança. Confiança de quem já enfrentou diversos perigos e possuí bastante experiência em combate.

Zyk tinha os olhos fixos neles. Um daqueles dois humanos era muito mal encarado. Aparentava ser um nativo do reino de Khubar, pois tinha várias tatuagens pelos braços. Quando ele adentrou a taverna começou um leve burburinho e alguns dos clientes foram deixando suas moedas sobre a mesa e saindo disfarçadamente.

— Aqui está sua cerveja senhor — disse o taverneiro pousando a caneca à frente de Zyk, embora tivesse os olhos fixos no humano tatuado.

— Zyk quer saber quem é esse humano — deu um gole na cerveja.

— É Khosh — sussurrou Albert. — Um khubariano briguento. É tudo que você precisa saber — e completou. — Não se meta com ele.

Ao ouvir essas palavras, Zyk virou-se de volta ao balcão tirando rapidamente o olhar daquele homem alto. Já havia apanhado bastante no dia anterior e não queria arranjar uma briga com um humano tão musculoso. Certeza que apanharia ou até encontraria a morte.

Permaneceu ali ainda algum tempo, bebericando sua cerveja enquanto aguardava sua codorna ficar pronta.

De súbito a elfa que seguia aquele humano de reputação ruim chegou ao balcão e sentou bem ao lado de Zyk. Parecia ignorar completamente a presença do goblin.

Pediu a bebida mais forte que Albert podia servir. O taverneiro tirou uma garrafa de uma caixa que ficava atrás do balcão. O líquido negro podia ser visto através do vidro da garrafa.

— Essa garrafa é feita pelo mestre vidreiro da vila de Selentine — começou o taverneiro enquanto puxava a rolha e trazia um minúsculo copo para servir a elfa. — Foi criada especialmente para armazenar essa bebida.

— Não ligo para a garrafa — retrucou a elfa com rispidez. — Quero saber se a bebida é boa. Não vou beber o vidro. Do que ela é feita?

— Se eu te contar eu vou ter que te matar depois — respondeu o taverneiro com um semblante bem sério, porém deu um enorme sorriso depois. — Não posso revelar. Essa é uma das bebidas que mais atraem meus clientes.

— Me dê uma dose! — bradou a elfa mexendo em suas madeixas loiras e ajeitando seu pontudo chapéu.

— Custa um tibar de ouro cada dose — retrucou Albert.

— Como assim? A bebida é mais cara que toda essa espelunca — reclamou ela. — Me dê duas doses. Vou levar uma para meu companheiro minotauro pra ver se ele aguenta beber como uma elfa bebe.

Puxou duas moedas de ouro da algibeira, contudo, não viu que, enquanto retirava as moedas dali, deixara cair um pergaminho aos pés do goblin que sentava ao seu lado. Pegou as bebidas e voltou pra mesa.

Quando a elfa virou-se e voltou ao seus companheiros, Zyk usou os dedos dos pés para pegar o pergaminho do chão sem chamar atenção.

Colocou-o dentro das calças e deu mais um gole na sua cerveja no exato momento em que Albert trazia sua codorna assada. Deliciou-se matando a fome de quase dois dias sem comer direito e então partiu da taverna.

Assim que saiu, procurou a latrina que ficava à direita do estabelecimento. Não para fazer suas necessidades, mas para avaliar o que aquele pergaminho tinha de tão valioso, já que fora guardado por uma elfa que parecia muito experiente. Zyk sabia que aventureiros só guardavam coisas importantes junto com moedas.

Não acreditava no que estava lendo.

O pergaminho narrava o funcionamento de uma forja secreta dentro da Fortaleza de Destrukto, que utilizava a exata peça que Zyk tinha encontrado no dia anterior como fonte de energia e combustível.

A peça era chamada de “A Cápsula”.

Escondeu novamente o pergaminho nas calças e voltou apressado para o porão onde havia deixado a cápsula. Pelo caminho, foi recolhendo materiais. Logo na primeira esquina furtou um carrinho de mão que estava largado.

Seguiu juntando tudo de metal que conseguia. Eram pedaços de arames velhos, engrenagens, uma chapa de metal que provavelmente seria utilizada para construir uma carruagem bem requintada. Contudo os principais metais que ele juntava eram armas. Na capital do reino das armas, haviam muitas delas que eram deixadas de lado, espalhadas pelo chão das ruas, ou esquecidas. Achou alguns escudos e peças de armaduras que também serviriam para o que ele tinha em mente. Juntou também algumas tábuas.

Voltou à forja onde havia encontrado o carrinho de mão e furtou um martelo e um alicate. Colocou tudo no carrinho de mão e o empurrou até o seu esconderijo.

* * *

Já estava no porão que adotara como lar no último dia. Correu diretamente para o local onde havia guardado a cápsula. Lá estava ela, brilhando e com aquele líquido sempre instável e inquieto no centro.

Sentou-se no chão, puxou o pergaminho e pôs-se a estudar o que poderia ser aquela peça tão rara e como poderia utilizá-la em seus inventos.

Parecia que a benção de Tanna-Toh havia cobrido-o, pois repentinamente, ele entendeu perfeitamente o que era a cápsula. Em sua mente uma enxurrada de ideias.

Levantou-se de súbito. Empurrou o carrinho de mão para o centro do porão e despejou todos os materiais que tinha juntado. Percebeu que para o que queria criar, o local ideal seria uma forja, porém não tinha a menor condição de montar uma.

Teria que improvisar.

Usando suas unhas compridas, escavou a parede do porão até abrir uma espécie de chaminé para que a fumaça do fogo que ele acenderia não o sufocasse ali dentro. Pegou algumas pedras que estavam espalhadas por ali e montou uma espécie de suporte para colocar os metais em cima, enquanto o fogo ficaria embaixo, derretendo o que precisasse para fundir os materiais e completar a sua ideia.

Pegou as madeiras. Ateou fogo nelas.

Iniciou os trabalhos.

Zyk perdeu a noção de tempo. Não sabia mais quando era dia, quando era noite. Não sabia quantos dias ou horas já haviam passado naquele solitário porão, onde suas companhias eram apenas a fogueira, os metais, o soar das marteladas e alguns ratos que passavam curiosos e acabavam virando alimento para Zyk.

Estava concluído. Zyk tinha terminado sua nova invenção.

O formato era de um canhão, porém, o local por onde deveria sair o projétil era menor do que os canhões convencionais. Se aquele armamento de Zyk disparasse projéteis, estes teriam que ser do tamanho de maçãs. Mesmo que a sua nova máquina não aparentasse muita agressividade ou poder de fogo, Zyk estava muito confiante. Seu canhão tinha A Cápsula em seu interior e aquele item, um tanto quanto peculiar, era o núcleo de energia daquele armamento.

— Vejam rapazes — aquela voz rouca e carregada de sotaque goblinóide pôde ser ouvida novamente. Kraut adentrara repentinamente o ambiente com sua gangue. — Parece que o verme do Zyk terminou outra de suas fracassadas invenções.

Zyk virou-se repentinamente. Estava tão contente com o resultado de sua engenhoca que não tinha escutado seus inimigos chegarem. Olhou ao redor e viu que bem próximo dele ainda sobraravam algumas armas espalhadas ao chão. A poucos centímetros de seus pés tinha uma espada curta.

— Zyk não quer confusão — começou. — Zyk quer distância de vocês.

— Não quer confusão? Mas nós queremos! — Kraut iniciou uma gargalhada e foi seguido pelos seus comparsas.

Os outros goblins continuaram sorrindo.

— Vão — ordenou Kraut. — Deem outra surra nele e destruam esse lixo que ele construiu. Zyk nunca vai ter nada na vida, assim como eu também não tive.

Os dois goblins que estavam na frente correram para golpear Zyk, mas Zyk foi mais rápido dessa vez. Abaixou-se, pegou a espada curta e, mesmo sem ter tanta aptidão para utilizá-la, arrancou o braço do goblin que estava mais à direita. O inimigo caiu ao chão gritando de dor, enquanto o segundo conseguiu acertar um soco no rosto de Zyk.

Dessa vez o golpe não foi o suficiente para derrubar o inventor. Zyk esquivou-se de outro soco que vinha da direção contrária e perfurou a barriga do atacante, trespassando-lhe com a espada. Sangue escorreu livre pela fenda no abdômen da criatura.

Kraut, agora, estava com o olhar espantado. Dois de seus lacaios jaziam sem vida no porão. Contudo, a raiva e a confiança excessiva tomaram conta dele, que partiu na direção de Zyk, junto com outros dois comparsas.

O goblin que estava logo à frente tomou um chute no tórax e caiu levando o companheiro que vinha logo atrás ao chão. Zyk usou do golpe para correr e se posicionar atrás de seu invento. Virou a boca do canhão para os inimigos que se aproximavam e começou a girar uma manivela lateral.

Um zunido bem agudo começou a ser ouvido enquanto Zyk operava o mecanismo. Uma luz azul esverdeada brotou de dentro da máquina enquanto o zunido ficava cada vez mais alto. A coloração foi mudando para um tom mais alaranjado, depois mais avermelhado e no instante seguinte: um disparo.

Um jato de energia pastosa, semelhante a lava vulcânica saiu do equipamento e derreteu os goblins que estavam à sua frente. Porém, a energia não parou apenas neles. Derreteu também parte da parede do porão e abriu uma fenda no chão.

Kraut estacou. Não acreditavar no que via. Desta vez, Zyk tinha conseguido fazer uma arma muito poderosa. Uma engenhoca eficaz.

Não teve muito tempo de pensar, pois o zunido começava novamente. Zyk estava girando novamente a manivela com o canhão apontado para o inimigo. Kraut ainda tentou correr, mas quando chegou aos pés da escada foi atingido pelo jato plasmático de energia e consumido completamente. Não houve tempo nem para gritar ou suplicar por sua mísera vida. Junto com ele, parte da estrutura do porão também se fora.

Zyk tinha eliminado seus inimigos mais cruéis, que haviam lhe torturado durante boa parte da vida. Agora, entretanto, ainda não era momento de tranquilidade.

Os dois disparos do seu canhão de plasma tinham destruído a sustentação da edificação e ele precisava fugir dali. Segurou na parte detrás de sua máquina onde havia colocado um gancho para facilitar na movimentação e começou a puxá-la escada acima.

Saiu correndo do porão, seguido pelo seu canhão e ganhou as ruelas da periferia de Zakharin, rumo ao portão oeste, pois este ficava mais perto da Floresta de Kayalla, um ótimo lugar para se esconder, mesmo que a floresta ficasse a várias léguas de distância. Ainda ouviu quando a casa ruiu e desmoronou, levantando poeira e deixando vários destroços por todos os lados.

Continuou puxando seu canhão pelas ruelas chamando a atenção de vários moradores. A roda do carrinho de mão servira perfeitamente para movimentar a máquina e facilitava o seu deslocamento, entretanto fazia um alto chiado de ferro raspando em ferro.

Já conseguia ver o portão da cidade. Como seus inimigos estavam mortos, seguiria nos ermos até encontrar outro lugar para ficar. Entretanto, das ruelas mais próximas do portão, os dois guardas gêmeos surgiram.

— Então você resolveu retornar voltar, não é? Seu vermezinho imprestável! — falou o de cabelos pretos.

— Veio morrer, ladrãozinho inútil? — completou o de cabelos castanhos.

Zyk estacou. Girou o canhão e posicionou-o em direção ao que o chamara de verme.

Começou a girar a manivela.

Zunido.

Plasma.

Morte.

Gritos!

Várias pessoas começaram a correr de volta para as suas casas. O guarda de cabelos castanhos, vendo o que havia acontecido com seu irmão, correu pelas ruelas já tão conhecidas e sumiu de vista.

— Agora Zyk está livre — falou para si e continuou a puxar seu canhão para fora da cidade.

* * *

Zyk resolveu estabelecer-se na planície a oeste de Zakharin. Achou uma caverna bem rasa às margens da Floresta de Kayalla.

Ele utilizara de sua invenção para se salvar e não para ficar rico como desejara, mas, pelo menos dessa vez, a criação não havia explodido em sua cara enquanto a operava. Entretanto, sua barriga ainda roncava de fome e arranjar comida em áreas ermas era ainda mais difícil do que nas cidades.

Deixou o canhão escondido atrás de alguns pedregulhos que haviam na caverna. Retirou A Cápsula de dentro dele e escondeu-a em outro local, ainda mais protegido.

Resolveu sair para procurar alimento na floresta.

Não conseguiu chegar à floresta. Na realidade não conseguiu sequer sair da própria caverna. Quando chegou à entrada da mesma, uma comitiva estava à sua frente. Eram pelo menos quatro soldados, além de uns dois arqueiros e dois cavaleiros. Escoltavam um casal de humanos altivos e bem vestidos.

— Nobreza — pensou Zyk.

— Você é Zyk? — questionou o nobre. Era bem alto, trajava uma armadura esverdeada com uma capa preta sobre os ombros. Uma enorme cicatriz em sua face percorria toda a lateral direita de seu rosto. Aquele homem escapara da morte por pouco.

— Recebemos informações de que você é o goblin que fugiu de Zakharin há algum tempo atrás. Isso é verdade?

— Zyk sou eu — começou o goblin — e eu sou Zyk. Pode me chamar de Zyk mesmo. — E foi dando alguns passos para trás para dentro da caverna, já pensando que seu canhão estava "desarmado" e que provavelmente dessa vez ele não escaparia da morte.

A mulher deu um leve sorriso com seus lábios avermelhados, jogou os cabelos loiros para o outro lado dos ombros.

— Não tenha medo pequenino, não viemos fazer-lhe nenhum mal. — Ela trajava o peitoral de uma armadura prateada. Reluzia de tão bem polido.

— Zyk não está com medo — respondeu o goblin. — Zyk só não confia em ninguém. Por que confiaria em vocês, sendo que Zyk nem os conhece?

— Desculpe nossos modos — começou a mulher. — Sou Lara Von Teera. E este é meu marido Ygor Von Teera. Somos comandantes de um dos exércitos de Yuden.

Agora Zyk conseguiu perceber. Realmente, eles não eram do reino de Zakharov. A aparência já deixava isso bem claro e os estandartes carregados pelos soldados, mostrando o lobo negro, confirmavam o que a mulher dizia.

— O que dois comandantes do exército inimigo do Reinado quer com Zyk? — indagou o goblin.

— Eu gosto de criaturas assim — começou Lara. — Que vão direto ao ponto e são bastante corajosas.

Ygor deixava transparecer um semblante de completo nojo e desprezo pelo goblin. Lara deu um leve toque no braço do marido e sinalizou algo com as sobrancelhas, como se o mandasse prosseguir.

— Viemos comprar sua arma de guerra — disse o nobre.

O vento mudou subitamente de lado fazendo com que flâmulas do reino de Yuden tremulassem para o lado contrário. Alguns soldados deixaram transparecer um semblante de total surpresa e incompreensão. Geralmente eles não compravam nada. Principalmente de criaturas insignificantes como os goblins. Eles simplesmente matavam e ficavam com os tesouros.

— Não está à venda — Zyk falou com a intenção de dar início a uma negociação.

— Você é um goblin esperto e sabe que não iremos sair daqui sem essa máquina — ameaçou Lara. — É melhor que você diga por quanto quer para terminarmos essa conversa logo.

— Se vocês matarem Zyk, como Zyk ensinará vocês a usar a arma? — indagou o goblin se colocando à frente das negociações.

— Diga logo quanto quer, criatura! — rugiu Ygor.

— Zyk quer três mil tibares de ouro.

Ygor deu uma gargalhada gutural.

— Você não sabe nem quanto são três mil tibares, seu idiota — respondeu irado.

— Meu amor, não vamos ofender o nosso comerciante — disse Lara com a voz melódica. — Três mil tibares é mais do que o nosso exército recebe por ano meu pequenino. Podemos pagar quinhentos tibares de ouro. O que me diz?

Zyk virou de costas e foi adentrando a caverna novamente.

— Setecentos? — tentou a mulher porém, Zyk continuou caminhando.

— Mil tibares! — rugiu Ygor. — Se não quiser te matarei aqui mesmo. —

Terminou de falar e sacou a brilhante espada longa que carregava na bainha.

Zyk estacou. Virou-se.

— Zyk quer mil e duzentos — respondeu. — Mil pela arma e duzentos para ensinar vocês a utilizarem.

— Fechado! — disse Ygor guardando a espada na bainha.

* * *

Enquanto a carruagem prosseguia pela estrada de chão batido rumo ao reino de Ahlen, Zyk permanecia deitado sobre vários travesseiros no interior do veículo, saboreando suculentos melões espalhados por todos os lados dentro da carruagem. Suas roupas não eram mais feitas de trapo velho. Vestia roupas bem costuradas e de bom tecido. Não era nada tão requintado a ponto de parecer com roupas da nobreza do reino, porém, perto das que costumava usar em um passado não tão distante, eram muito luxuosas.

Do lado de fora da carruagem, um cocheiro de barbas brancas escondia a calvície com uma cartola preta, enquanto conduzia os dois cavalos marrons tendo ao seu lado um guarda, para proteger o goblin de assaltos. O guarda era o gêmeo sobrevivente que tinha fugido alguns dias atrás para não ser derretido pelo canhão de Zyk.

— Estamos cruzando a fronteira com o reino de Deheon, senhor Zyk — disse o cocheiro.

— Pode ficar tranquilo que o senhor e seu tesouro estão bem protegidos — falou o gêmeo de cabelos castanhos.

— Zyk tem certeza de que está bem protegido — gritou o goblin de dentro da carruagem.

Cortou mais um pedaço de um suculento melão, usando sua nova adaga de lâmina brilhante com o pomo feito em ouro contendo um rubi encrustado. Saboreou aquele pedaço e gritou novamente para os tripulantes externos.

— Zyk quer que você aumente o ritmo para chegar o mais rápido possível nas praias de Ahlen!

— Sim senhor! — respondeu o cocheiro.

— Zyk quer estar bem longe quando aqueles nobres de Yuden descobrirem que o canhão não vai funcionar — sussurrou para si essas palavras e puxou de debaixo de uma das almofadas a Cápsula.

Mordeu outro pedaço de melão e deu uma grande gargalhada.

Abraçou a Cápsula enquanto ainda sorria e deitou sobre os travesseiros.

IN COLOR!
GABINETE DE SALADINO
HORROR! TERROR! SUSPENSE!

Seres mágicos que também tocam o terror!

FADAS F*DAS!

Normalmente, quando se fala em contos de fada, a primeira coisa que vem a mente é uma versão em animação, muito provavelmente feita pelos estúdios Disney, de uma história bonitinha, com canções e passarinhos, mocinhos e mocinhas, e com um final onde todo mundo termina feliz para sempre.

Mas o que pouca gente lembra ou sabe, é que, originalmente, os contos de fada não eram nada bonitinhos e raramente tinham finais felizes. A maioria era horrendo, com mortes pavorosas, castigos hediondos que duravam séculos ou para sempre. As próprias fadas não eram exatamente bonzinhos (com uma outra exceção) e tinham uma moral e uma forma de pensar bem alienígena, vendo os humanos como incômodos, pragas ou... comida.

Boa parte dos contos do fadas eram histórias de prevenção, narrados pelos mais velhos, pais e pessoas tidas como sábias avisando como os mais jovens deveriam se comportar, caso contrário... bom, o mundo estava cheio de coisas terríveis chamadas "fadas", que iam desde coisas pequenas com asinhas de inseto, até gigantes com o hábito de usar ossos humanos pra fazer farinha.

Leprechauns, goblins, gnomos, anões (que eram fadas inicialmente), trolls, aparições vampíricas, fantasmas gritantes, cães sombrios, cavalos carnívoros que moravam no fundo de lagos, espíritos da floresta e até mesmo pudins que pulavam e dançavam, tudo isso eram fadas, vindas de um outro mundo para se divertir (muitas vezes de forma cruel) com os humanos ingênuos.

Parando pra pensar um pouco, os contos de fada, em sua origem, têm muitos elementos em comum com os filmes de terror. Então, não seria bacana se tivessemos filmes de terror cuja temática fosse justamente essa? Pois eles existem. E alguns são excelentes, produções de grande porte e que marcaram a história do cinema (ou televisão, home video e similares). Outros são filmes estranhos e bem bizarros, com boas ideias e execuções, enquanto ainda temos outros que... não tiveram um resultado tão feliz...

Podemos entender as dificuldades de se abordar esse tema dentro do terror. Imagina tentar convencer os produtores a investirem numa produção caríssima sobre goblins, ou fadas dos dentes ou duendes com potes de ouro?

Por isso vale a pena darmos uma olhada em alguns títulos e suas versões do terror para fadas e contos de fadas.

Não Tenha Medo da Escuridão (Don't be Afraid of the Dark, 1973) /Não Tenha Medo do Escuro (2010) – Este filme feito direto para televisão mostrava um casal que se mudava para uma mansão, onde coisas estranhas começavam a acontecer e a esposa descobria que era tudo culpa de pequenas criaturas que viviam lá. E queriam levá-la com eles. Pode até parecer um dos muitos padrões para filmes de casa assombrada, mas o destaque aqui fica para os causadores do terror, que são pequenas criaturas humanóides, uma versão assustadora de duendes caseiros, ou até relacionados com fadas dos dentes. Quem acha não dá pra ter medo de criaturas pequenas (porque são... pequenas), devia dar uma olhada neste filme. Teve uma refilmagem em 2010, com **Katie Holmes** e **Guy Pearce**, com uma pequena mudança no título nacional, mas tão assustador quanto a primeira versão.

Gremlins (1984) – Aqui temos um caso em que a utilização do termo superou sua origem. O filme do simpático animal de estimação que vem com regras específicas a serem seguidas (e que a gente sabe que vão ser quebradas em algum momento) é um clássico inesquecível dos anos 1980. O termo "gremlins" é referência a uma fada maligna (ou só travessa) que causa pequenos problemas nas casas (ou fazendas). Imigrantes europeus nos EUA costumavam dizer que quando um carro ou trator ou veículo quebrava do nada, "estava com gremlins". O diretor **Joe Dante** usou levemente essa fada em seu terror de humor negro (ou filme de humor com pitadas de terror), mas suas criações deixaram uma marca tão grande na cultura popular que poucos lembram que foram inspiradas em contos de fada. A continuação de 1990, *Gremlins 2: A Nova Geração* é ainda mais divertida e histérica, com menos terror e muito mais humor. Quando é perguntado sobre um terceiro filme, Dante responde que como já fez um filme de terror e um de humor com os gremlins, ele não tem mais histórias para contar a respeitos. Me parece as palavras de um cineasta bem consciente...

A Companhia dos Lobos (The Company of Wolves, 1984) – Sei que pode parecer que este título conste nesta lista e nessa coluna, pois afinal é um filme de lobisomens. Mas a direção fabulosa de **Neil Jordan** mostra as histórias entremeadas do filme em forma de contos de fada, como poucos diretores na história do cinema. O clima feérico da narrativa, ao mesmo tempo misturada com o tema lobisomem, mescla perfeitamente o onírico e o exótico, transformando-o em um dos melhores filmes de fadas E lobisomens do cinema. Não que a concorrência seja grande.

A Lenda (Legend, 1985) – É impossível falar de filmes com fadas e seres mágicos sem lembrar dessa obra-prima de **Ridley Scott** (sim, o mesmo diretor de *Blade Runner – O Caçador de Andróides* e *Alien, o Oitava Passageiro*), que constrói um impressionante mundo feérico, com um visual incrível e uma história muito simples: um jovem (**Tom Cruise**, em começo de carreira) precisa impedir o plano do Senhor das Trevas (**Tim Curry**, o palhaço da série original de *A Coisa*) que é acabar com a luz do dia, para que ele e as criaturas da escuridão dominem o mundo. A caracterização demoníaca de Tim Curry ainda é uma das mais impressionantes do cinema, e ainda não foi superada.

Olhos de Gato (Cat's Eyes, 1985) – Este filme com três histórias, cuja ligação é um gato de rua. As histórias não são exatamente de fadas (foram escritas por ninguém menos que **Stephen King**), mas o encerramento com o confronto do gato guardião e o troll maléfico é sem dúvida nenhuma uma versão moderna de um conto de fadas tradicional. Curiosidade: a criança salva na terceira história foi interpretada por **Drew Barrymore**

Troll – O Mundo do Espanto (Troll, 1986) – Se passar para a tela grande uma criatura de contos de fada não é fácil, e as vezes os resultados são... bem abaixo do que se pode chamar de "bom". É o caso aqui, onde um rei troll que por um anel que o permite passar por humano vai parar num apartamento em São Francisco, onde vive uma bruxa. Falando assim, até parece divertido, mas não é. Nada ajuda nessa produção fraquíssima, que ninguém

sabe como, teve uma continuação, *Troll II*, em 1990, cuja história não tem relação nenhuma com o primeiro filme, com goblins numa cidade chamada Nibog, que transformam pessoas em meleca verde... ou árvore. Troll II conseguiu a notável (hmmm...) façanha de ser considerado o pior filme de mundo... por seu próprio diretor!

O Duende (Leprechaun, 1993) – Que tal pegar um simpático e esperto duende (leprechaun não tem tradução para português, então acabaram usando um termo genérico) e transformá-lo num psicopata violento e sangrento? Por pior que essa ideia possa parecer, deu razoavelmente certo, gerando uma série de oito filmes e até mesmo histórias em quadrinhos. Praticamente todos os filmes (exceto *Leprechaun: Origins*, de 2014) envolvem o leprechaun Lubdan perseguindo e matando de forma cruel e bizarra aqueles que roubaram (ou simplesmente pegaram) suas moedas de ouro. Apesar de parecer uma trama simples (e é), rendeu bons e divertidos filmes de terror com muito humor negro, sendo que o insólito de se ter um leprechaun nos dias atuais acabou dando um certo charme para a série. Claro que são todos filmes de baixo orçamento e que não devemos levar muito a sério, uma vez que eles mesmos não se levam (no quarto filme, o leprechaun vai parar no Espaço!). Não há exatamente cronologia ou ordem na série, e quando se tentou fazer uma narrativa mais realista, o resultado foi o pior filme da franquia (no caso, *Leprechaun: Origins*).

Floresta Negra (Snow White: A Tale of Terror, 1997) – Precisamos lembrar que mesmo os mais belos contos de fada têm seus momentos de terror e medo, e *Floresta Negra* está aí para nos provar isso. A história de Branca de Neve, que todo mundo conhece, é contada abraçando totalmente o terror. **Sigourney Weaver** faz a madrasta malvada, numa interpretação pouco valorizada, capaz de dar pesadelos (no bom sentido) em muita gente. Não temos anões aqui, mas mineiros e o que há de mágico é feio, horrendo e cruel, na forma da maléfica feitiçaria usada pela madrasta.

Distorcido no Inferno (Rumpelstiltskin, 1995) – Se deu certo pegar um leprechaun e transformá-lo numa criatura do mal, pegar uma fada que já era maligna e fazer um filme de terror tem tudo para dar certo, não? Não. Começando pelo título nacional, que pouca relação tem com o nome semi impronunciável do duende maligno, esta produção é bem fraca e não consegue empolgar ou causar nenhum susto decente. Se a ideia era seguir o humor negro de *Leprechaun*, bom, falhou miseravelmente. O duende Rumpelstiltskin quer tomar posse do bebê da policial grávida que acidentalmente o libertou da estatueta de jade onde ele estava preso por mais de 500 anos.

Otesánek, 2000 – Também chamado de *Little Otik e Greedy Guts* é um filme tcheco, vagamente baseado na lenda de mesmo nome, sobre uma criatura que é um pequeno tronco de madeira sempre faminto. O filme conta a história de um casal que, por razões médicas, não pode ter filhos e, ao se mudar, encontra um tronco vagamente parecido com uma criança (mas MUITO vagamente) e começam a chamá-lo de Otik. Só que o tronco (ou Otik) começa a apresentar uma fome incessante e precisa ser alimentado o tempo todo, o que, já dá para imaginar, causa uma série de situações terríveis e grotescas. O filme mistura atores e animação do tipo stop motion para causar estranheza no público, o que consegue muito bem! É um filme estranho e parece um daqueles pesadelos que te acordam no meio da noite, se perguntando se foi verdade ou não.

No Cair da Noite (Darkness Falls, 2003) – Outro caso em que a ideia até parecia boa, mas não deu lá muito certo. Um espírito toma a forma da Fada dos Dentes para se vingar do povo de uma pequena cidade (chamada Darkness Falls), por conta de um crime cometido por seus antepassados. Uma tentativa de fazer uma mistura de Freddy Kruegger com Fada dos Dentes, que resultou num filme mediano, com um monstro que até é legal, mas só aparece no escuro e muito pouco. Não é exatamente ruim, mas também não é lá a melhor escolha para um filme de terror numa sexta-feira a noite.

O Labirinto do Fauno (El Labirinto del fauno, 2006) – Do genial **Guilhermo del Toro**, este filme segue a garota Ofelia, que ao se mudar para a casa do seu padrasto, um militar violento e sádico, encontra uma fada que a leva para um labirinto mágico, onde um misterioso fauno se apresenta como seu amigo, fazendo -a explorar um mundo fantástico. Um filme visualmente deslumbrante, que mistura a realidade com a fantasia infantil, de maneira tão forte e cruel, que acaba sendo mais um terror sobre como as pessoas podem ser mais horrendas do que qualquer monstro.

As Crônicas de Spiderwick (Spiderwick Chronicles, 2008) – Baseado na série de livros de mesmo nome, o filme conta a história de dois irmãos gêmeos que se mudam para um novo lar, onde descobrem um mundo oculto de criaturas mágicas. O destaque vai para a produção visual, totalmente baseada no design dos livros, feito pelo artista **Tony DiTerlizzi**, conhecido dos jogadores de RPG pelo seu trabalho no cenário *Planescape*. A versão de DiTerlizzi para algumas fadas e criaturas fae é inovador e criativo, e vale dar uma checada.

Hellboy II: O Exército Dourado (Hellboy II: The Golden Army, 2008) – Hellboy, personagem de histórias em quadrinhos criado por **Mike Mignola**, se envolve em todo tipo de sobrenatural e em seu segundo filme, dirigido por Guilhermo del Toro, os grande oponentes são as fadas. Especificamente, o Príncipe Nuada. Decidido a acabar com o mundo dos humanos, ele vai em busca do Exército Dourado do título. A forma como del Toro nos apresenta as fadas (novamente) é impressionante, desde as minúsculas fadas dos dentes até o gigantesco rei da floresta. Boatos dizem que este foi o filme que terminou o bom relacionamento de del Toro com Mignola por diferenças criativas, o que inviabilizou eventuais continuações e colaborações entre os dois. Depois de ver o resultado de *Hellboy* (2019), acho que Mignola deve estar repensando sua decisão...

O Caçador de Troll (Trolljegeren, 2010) – Um grupo de estudantes investiga uma série de mortes que acreditam serem causadas por ursos, quando encontra uma pessoa estranha, que eles descobrem ser um caçador de trolls (as mortes eram causadas por trolls). Eles acompanham o insólito caçador em suas empreitadas, descobrindo que trolls existem e que o governo mantém esse caçador para evitar que as criaturas matem seres humanos. O tom realista do filme, aliado ao estilo *found footage* dão à produção uma originalidade ímpar, e prende o espectador até o final, apenas ao acompanhar as caçadas aos diversos tipos de trolls, que mesmo com alguns visuais estranhos e caricatos, causam medo. O troll de um braço só que fica numa ponte é uma das coisas mais pavorosas.

Thale (2012) – Outro filme norueguês estranho e tenso, que vale pela originalidade de se usar uma lenda muito pouco conhecida, a huldra, do folclore escandinavo. Dois jovens são contratados para limpar uma casa depois de uma morte, e encontram uma garota presa em um porão. A garota parece não conseguir falar e tem uma cauda de animal, parecida com a de vaca ou cervo. Eles encontram gravações em vídeo do antigo morador e vão descobrindo o que aconteceu com a garota desde a sua captura.

Borgman (2013) – Um perturbador filme vindo dos países baixos. Um mendigo, depois de ser expulso de um esconderijo subterrâneo, vai bater na porta da mansão de uma família rica, exigindo comida e banho, pois ele conhece Marina, a mãe da família. Aos poucos, Anton, o mendigo vai ficando amigo dos filhos e se colocando mais em suas vidas. Ele depois aparece com seu "pessoal" na mansão, e eles vão tomando lugares na família. Aos poucos, Anton vai demonstrando ter poderes de controlar os sonos e a mente das pessoas, e daí pra frente, a coisa vai ficando cada vez mais feia. Não é dito no filme, mas o comportamento e habilidades de Anton são as mesmas de um alp, um demônio do pesadelo do folclore alemão.

A Atração (Córki Dancingu, 2015) – Produção polonesa sobre duas sereias que saem da águas e vão se apresentar em uma boate como dançarinas exóticas. Até que uma delas se apaixona por um homem e perde sua cauda e sua voz, numa versão modernizada de *A Pequena Sereia*. É uma das raras vezes em que um filme de terror mistura elementos de fantasia, contos de fada e musical, e o resultado é estranhamente bom! O visual das sereias é impressionante e, ao mesmo tempo, bonito e assustador. E por ter partes de musical, parece que isso aumenta ainda mais o choque dos momentos assustadores.

A Maldição da Floresta (The Hallow, 2015) – Um casal se muda para uma casa em uma vila remota na Irlanda, mas são atacados por criaturas vindas da floresta. Esse é um dos filmes que quanto menos se sabe, maior é o prazer em ir descobrindo o que acontece. Basicamente, o casal é atacado por fadas, uma visão crua e realista (por assim dizer) de como elas seriam em nosso mundo atual, e essa é a melhor parte do filme, que cria excelentes momentos de tensão, medo e susto, com uma ótima utilização de efeitos especiais, sejam gerados por computador ou práticos (tanto que, as vezes, é difícil diferenciá-los). Esse é um bom exemplo de "slow burn", um filme com pouca ação, que vai construindo o medo e a sensação de pavor, até chegar ao momento que deixa o espectador com a expressão "que troço sinistro!" no rosto. Esse filme é relativamente fácil de encontrar nos serviços de streaming.

November (2017) – Uma produção da Estônia, Países Baixos e Polônia, November é um filme, no mínimo, bizarro. A história se passa na Estónia do século 19, onde uma garota está apaixonada por um jovem, enquanto ele deseja a filha de um nobre local. Os dois usam de encantamentos para ficar com seus objetos de desejo, mas os assuntos mágicos cobrem preços altos, e nem sempre dão os resultados esperados. O cenário do filme é algo estranho, rementendo a lendas antigos, como a tal vila onde vivem espíritos, lobisomens, a personificação da Peste Negra e o próprio demônio encarnado. A narrativa e a estrutura da história não são exatamente o padrão e o medo e terror vêm de momentos bem inesperados.

ROGERIO SALADINO

JUCA PIRAMA
MARCADO PARA MORRER

AVENTURA, AÇÃO E SUSPENSE
EM UM BRASIL RETROFUTURISTA

O desaparecimento de um importante barão do café deixa a capital em polvorosa e suas filhas, Cassandra e Cecília Gouvêa, nas mãos de ambiciosos e inescrupulosos industriais que desejam tomar seus negócios.

Para garantir que o futuro delas não seja o mesmo do pai, um improvável segurança é contratado para protegê-las.

O que este herói não esperava era encontrar duas mulheres mais enigmáticas do que ele supunha e uma conspiração maligna envolvendo uma antiga divindade arcana.

Agora disponível nas versões física e digital

JAMBÔ

O AROMA DA ARANHA VERMELHA

por Glauco Lessa
arte por Dora Lauer

Em Shirokita, no Norte Branco, às vezes os ventos sussurram ideias inconvenientes. Seria a honra um esforço vão? Apenas uma ficção que leva homens para a morte precoce? A ingenuidade de um deus orgulhoso demais para reconhecer a superioridade da Tormenta? Os heróis vão tirar suas próprias conclusões.

Esta aventura para *Império de Jade* é recomendada para personagens de 5° nível. A história se passa nos domínios Takegawa, um feudo razoavelmente pobre e isolado de Shirokita, onde criaturas estão matando camponeses e roubando provisões. O frio está rigoroso, e o senhor feudal Shingou Takegawa pede ajuda aos heróis, já que os recursos são escassos e recorrer a uma cidade grande levaria muito tempo.

Resumo da Aventura

Há uma ameaça terrível nos domínios Takegawa. Um monstro (ou vários) está assassinando pessoas indefesas. Não parece existir o menor critério nos assassinatos: crianças, adultos e anciões são retalhados com a mesma crueldade. A criatura nunca foi vista, mas sempre há alguns lírios-da-aranha-vermelha próximos às vítimas.

O daimyou pede ajuda aos heróis, e dá algumas pistas. Ao longo da aventura, os jogadores têm oportunidade de descobrir que o "terrível monstro" é na verdade o filho do próprio daimyou, uma criança de seis anos. Makoto Takegawa é um meio-dragão, um menino dócil e considerado uma bênção de Lin-Wu. No entanto, a verdade é mais perturbadora. Makoto é corrompido pela Tormenta. No lugar de carapaças, quelíceras e sangue ácido, há apenas o falso verniz da inocência. Inconformada com a reconquista de Tamu-ra, a Tormenta decidiu corromper o que é um dos maiores símbolos de Lin-Wu no plano material: a bênção do meio-dragão.

Domínios Takegawa

Para que a aventura comece, é necessário que os heróis cheguem aos domínios Takegawa.

Se a campanha já estava em andamento, alguma pista sobre o objetivo dos personagens pode levar a jornada até lá: um vilão odiado, um antigo aliado perdido, um item precioso ou até mágico. Caso a campanha vá começar a partir daqui, os PJs podem ser moradores do feudo, ou talvez de feudos vizinhos.

No primeiro caso, o senhor feudal chama o sentai (como são chamados os grupos de aventureiros em IdJ) forasteiro porque não pode contar com a ajuda de mais ninguém. Seus homens estão abalados pela ameaça, e qualquer pedido de socorro pode levar dias para ser atendido. No segundo caso, talvez o senhor Takegawa já tenha ouvido falar de alguns pequenos feitos do sentai.

De qualquer forma, apenas os PJs podem ajudá-lo de verdade.

- Ato 1: Um Pedido de Ajuda -

Os domínios Takegawa não são vastos. Apesar de isolado em uma planície nevada, o território é cercado por outros grandes feudos que não usam suas terras mais distantes. O Castelo Solitário desponta a vários quilômetros de distância — não por grandiosidade, mas apenas porque não há nada mais chamativo ao redor. Apesar de ser chamado de castelo e ser bem robusto e protegido, a construção está mais para um salão.

As plantações e propriedades campesinas estão espalhadas aqui e ali pela planície. Diferente de outras regiões de Tamu-ra, há muitas cabeças de gado e ovelha. Como o clima é mais severo, os habitantes de Shirokita não podem depender apenas de arroz para sobreviver. A lã e o couro complementam a vestimenta, enquanto a carne alimenta as famílias.

Há um amontoado de residentes mais próximo ao castelo, onde os pouquíssimos forasteiros costumam parar para reabastecer seus suprimentos. Os locais o chamam de Vila da Viúva (ou Kamura, em tamuraniano), embora não haja nenhuma viúva famosa no lugarejo. Os celeiros não ficam tão distantes, e há mais guardas e rondas do que nas fazendas afastadas.

A Vila da Viúva

Assim que chegam a Kamura, os heróis percebem um clima tenso no ar. Os shimin estão apreensivos com alguma coisa. Conversando com qualquer um deles, os PJs ouvem falar de um monstro (ou vários) que tem matado pessoas pela região.

Os lírios não são mencionados, porque os camponeses não sabem a respeito disso. Caso os PJs desejem comprar itens ou armas, use a regra de Disponibilidade (***Império de Jade***, p. 154), porque a região é realmente distante e tudo é bastante escasso.

Depois de algum tempo na vila, os guardas vêm até os heróis. Os servos de Takegawa comunicam que o lorde de Shingou deseja conversar sobre a ameaça, podendo recompensá-los generosamente. Os heróis já podem se sentir tentados a ajudar só pela recompensa, mas se ainda hesitarem, lembre-os que se recusar a ajudar uma pessoa honrada ou digníssima é uma violação de honra moderada ou severa, respectivamente.

O Castelo Solitário

Ao concordarem com o convite, os guardas acompanham o sentai até o Castelo Solitário. Passam por suas muralhas desgastadas e homens cansados. É notável a ausência de shugenjas entre os homens de Takegawa, mas há um ou outro samurai mais experiente, resistente às intempéries do frio. Todos parecem estar cientes dos motivos que trouxeram os PJs ali.

Os jogadores podem sentir necessidade de conversar com os guardas para obter mais informações, mas não há muito o que descobrir. Há alguma coisa que está tirando vidas de camponeses, guardas e até samurais. As autoridades já tentaram de tudo, e a moral anda péssima. Se insistirem muito, os guardas podem dizer que o lorde vai explicar melhor a situação.

Chegando ao jardim do castelo, os heróis notam um belíssimo jardim, com as mais variadas flores. A neve forte não parece atrapalhar a vitalidade das plantas. O que chama mais atenção é uma fileira de lírios-da-aranha-vermelha que contorna todo o interior do jardim. Um teste de Ofício (Jardinagem) contra CD 10 revela que lírios-da-aranha-vermelha possuem um veneno muito eficaz contra pragas e animais escavadores, por isso costumam ser plantados na extremidade dos jardins. Também por essa razão são comumente associados à morte e ao luto.

A decoração e arquitetura no interior do castelo são simples e práticas. Há lanternas acesas em quase todos os lugares, e a madeira e o papel dão lugar à alvenaria bruta e simples na maioria dos cômodos. Tudo para espantar o frio impiedoso.

Depois de esperar algum tempo em uma sala separada, os heróis são convidados a se reunir com o senhor feudal. Os aposentos conservam a simplicidade, embora haja armas e armaduras da família dispostas nas paredes e nos cantos. No centro, há uma mesinha, onde o lorde Shingou Takegawa aguarda. As almofadas estão distribuídas de forma cuidadosa e respeitosa, na quantidade exata de membros do sentai.

Assim que todas as reverências e cumprimentos ficarem de lado, Shingou oferece o melhor saquê disponível e explica a situação. Grãos e outros suprimentos estão desaparecendo dos celeiros. Os corpos não são devorados, apenas retalhados. O daimyou suspeita de um oni ou outro youkai ainda pior, mas a criatura nunca foi avistada por seus homens, o que parece indicar que é furtiva e inteligente.

Os ataques já se estendem por vários dias. A cada manhã, são encontradas pelo menos três novas vítimas. O daimyou diz que está difícil manter a ordem entre os camponeses e a moral entre seus guerreiros. Todos os seus homens estão dedicados a encontrar a criatura, mas ou não acham nada, ou aparecem mortos. Apesar disso, o esforço já se mostrou suficiente para encontrar três pistas que podem dar um norte ao sentai. Os jogadores decidem por onde começar.

- Há relatos de tengu bandoleiros na Floresta da Névoa, em uma das fronteiras do feudo. Alguns guardas acreditam que o monstro também é de lá, o que indica que os assassinos possam ser os próprios tengu.

Consentimento

Esta aventura aborda acontecimentos que podem ser perturbadores para algumas pessoas, envolvendo assassinatos cruéis e possível violência contra crianças. O tom é de investigação e suspense.

Converse com os seus jogadores se eles têm interesse em uma aventura desse tipo e sobre quais são os limites para as descrições. Claro, é sempre bom evitar spoilers da aventura. Tente deixar claro o que eles podem vir a encontrar, mas sem entregar muita coisa, assim todos vão poder se divertir!

- O último massacre ocorreu não muito longe dali. Alguns samurais investigaram, mas não encontraram nada relevante. Os mortos ainda não foram enterrados. Se houver um shinkan ou shugenja no grupo, é uma boa ideia enterrá-los antes que voltem como mortos-vivos.
- Um guerreiro camponês chamado Seijiro foi o único a ver a criatura relativamente de perto, já que dias antes vizinhos seus foram retalhados. Talvez possa fornecer mais informações. Ele se nega a cooperar porque deseja ser ressarcido pelos grãos roubados, e o daimyou teme que puni-lo possa causar mais alvoroço entre os camponeses.
- A recompensa é de 150 ¥o no total. Shingou admite que pagaria mais se pudesse, mas promete compensar com sua gratidão e influência na medida do possível, qualquer que seja o objetivo pessoal que os heróis tenham. Além disso, oferece estadia pelo tempo que for necessário para resolver o caso.

Ao fim da conversa, Shingou leva os heróis até seus aposentos, mas no caminho encontra com seu filho, Makoto, e a esposa, Shizuka. Fica nítido que Makoto é um meio-dragão, com o cabelo púrpura e olhos violeta. A criança é animada e está feliz pelo pai ter encontrado um sentai capaz de derrotar o monstro. Pode ser uma boa ideia introduzir mais personagens do castelo e da Vila da Viúva, assim Makoto pode passar mais despercebido como possível suspeito.

Não é necessário que todo mundo pareça suspeito, mas os domínios Takegawa precisam parecer povoados por vários tipos de pessoas diferentes. Não economize na criatividade com os habitantes!

- ATO II: EM BUSCA DE PISTAS -

O sentai tem que decidir por onde começar. A ordem em que as pistas serão seguidas vai impactar a aventura, podendo levar a conclusões certas ou não.

E a graça é essa! Com liberdade para investigar, a responsabilidade é toda do grupo. As pistas são as seguintes.

OS TENGU NA FLORESTA DA NÉVOA

O clima gelado de Shirokita não ajuda a Floresta da Névoa. As árvores são retorcidas e secas, sem uma folha ou flor. Tudo é coberto por uma grossa camada de neve. Apesar de a caminhada ser difícil, as árvores são distantes umas das outras, o que concede espaço — mas é claro, como o nome sugere, toda a região é tomada por uma névoa espessa.

Depois de andar uma hora pela floresta, os PJs topam com armadilhas postas pelos tengu. Por causa da névoa, os tengu estão sob camuflagem total, mas assim que ouvirem alguma das armadilhas disparar, vão atacar os heróis. Jogue 1d6 para saber que tipo de armadilha os heróis encontram:

1-2: Fosso Profundo. Reflexos (CD 25) evita; queda de 6m que causa 4d6 pontos de dano; Percepção (CD 25), Ladinagem (CD 20); ND 2.

3-4: Fosso com Estacas. Reflexos (CD 25) evita; queda de 9m que causa 6d6 pontos de dano mais estacas que causam 2d4+5 de perfuração; Percepção (CD 25), Ladinagem (CD 20); ND 4.

5-6: Tronco com Espinhos. Reflexos (CD 20) evita; tronco que causa 4d8+8 pontos de dano de esmagamento e perfuração em dois personagens; Percepção (CD 25), Ladinagem (CD 20); ND 4.

Testes de Percepção sofrem penalidade de –4 por causa da neblina. Se os heróis caírem em uma armadilha, os tengu ouvem e atacam, com todos os heróis surpreendidos. Lembre-se que o terreno é difícil por causa da neve. Caso os heróis evitem ou desarmem a armadilha, continuam andando até topar com uma *segunda* armadilha. Jogue na tabela novamente. Se forem bem-sucedidos em perceber mais uma vez, são os heróis quem encontram os tengu e podem decidir o que fazer a respeito.

Os dois tengu preferem atacar porque são foragidos. Se os heróis preferirem uma abordagem diplomática, os tengu param para ouvir. Se chegarem a 4 PV ou menos, os tengu se rendem. Atacar pessoas rendidas ou indefesas é uma violação de honra moderada, e matá-las, uma violação severa.

Ao conversar com os tengu, eles se apresentam como Karasuno (homem) e Torimine (mulher). Os dois negam qualquer envolvimento com os assassinatos monstruosos e explicam que parte de seu bando também foi morto pela criatura. Se já tiverem exumado os corpos com sucesso em "O último massacre", os PJs podem perceber que os tengu usam espadas, e não garras.

Conseguir mais informações exige um teste de Diplomacia ou Intimidação oposta à Vontade dos tengu. Caso tenham lutado, a postura dos tengu é hostil, mas se a conversa começar sem violência, a postura é inamistosa.

Se os tengu alcançarem a postura amistosa, ou se forem simplesmente intimidados, eles contam tudo o que sabem. Seus três companheiros tengu foram assassinados pelo monstro. Karasuno e Torimine não viram a criatura, porque estavam no acampamento enquanto os colegas estavam voltando de mais um saque aos grãos do feudo. O monstro matou os outros bandoleiros no caminho de volta. Quando o casal os encontrou, seus corpos estavam retalhados e espalhados pela neve, e porções de lírios-da-aranha-vermelha estavam aos pés das vítimas. As flores não haviam sido deixadas no local — pareciam ter nascido do sangue dos mortos de alguma forma mágica ou amaldiçoada. O saque estava intocado pelo monstro.

Se os heróis estiverem céticos a respeito das informações, os tengu se oferecem para mostrar o local onde seus companheiros morreram. Os corpos já foram enterrados, mas os lírios-da-aranha-vermelha ainda estão lá — Karasuno e Torimine ficaram com medo de tocar neles. Com um teste de Conhecimento (Arcano) ou (Tormenta) contra CD 25, um PJ pode atestar que os lírios-da-aranha-vermelha realmente têm origem sobrenatural, mas nem arcana nem divina. Algo diferente. Algo lefeu.

Se estiverem com postura amigável até o fim da cena, os tengu assumem postura prestativa ao perceberem que os heróis realmente estão dispostos a matar o monstro. O desejo por vingar os amigos acende no coração dos dois bandoleiros. Usando a regra alternativa de aliado, considere os dois tengu como assassinos iniciantes. Ter os tengu como aliados é uma violação de honra severa. Fica a critério dos PJs aceitar a ajuda ou não.

O ÚLTIMO MASSACRE

O último ataque aconteceu não muito longe do castelo, em uma fazenda humilde de camponeses. Toda a família foi massacrada: um total de sete corpos. Os animais também foram mortos. Um ou dois guardas acompanham os heróis até o lugar.

Um teste de Cura CD 15 para realizar a necrópsia revela o que ocorreu: a criatura matou todos com garras poderosíssimas. Pelos ferimentos, é possível notar que as garras não são necessariamente afiadas, mas a força posta nos golpes parte os membros em pedaços. Ao lado dos corpos, os jogadores podem notar caules cortados do que parecem ser flores. Se já tiverem conversado com os tengu, provavelmente vão deduzir que são de lírios-da-aranha-vermelha.

Caso esteja de noite, 2 yuurei (*Império de Jade*, p. 280) aparecem: o pai e a mãe da família. Eles murmuram coisas como "vingar o sangue" e palavras ininteligíveis. Só é possível expulsá-los por meio de combate, derrotando o monstro ou dando um enterro digno. Os guardas sugerem que um rito fúnebre seja feito se houver algum shinkan ou shugenja no sentai, mas se os yuurei aparecerem, já é tarde demais — só sobra o confronto.

Para rastrear pegadas, é necessário um teste de Sobrevivência CD 15. A neve é fofa, mas já se passou um tempo desde o ocorrido. Com um sucesso, é possível perceber que é só uma criatura. Ela possui uma pegada pequena, leve e humanoide, e pela irregularidade das marcas no solo, se move muito rápido.

Se os PJs perguntarem aos guardas o que são as flores cortadas, eles dizem que foram ordens e não podem falar mais a respeito. Se mencionarem os lírios-da-aranha-vermelha especificamente, os guardas não sabem como reagir e dizem que somente o daimyou pode explicar. Qualquer tentativa de persuasão, suborno ou sedução é inútil contra eles. Os PJs decidem se vão até o daimyou antes de investigarem todas as pistas ou não.

UMA CONVERSINHA COM SEIJIRO

Seijiro mora em uma terra um tanto distante do castelo, levando algumas horas para chegar. O camponês é um

aventureiro aposentado e não economiza nas palavras para criticar a família Takegawa. Diz que os nobres estão falhando com o dever divino de sua casta, e que os shimin devem ser ressarcidos pelo roubo de grãos. Se os PJs estiverem com Karasuno e Torimine nessa hora e não falarem a verdade sobre os grãos, cometem uma violação de honra severa. Talvez haja uma forma de convencer os tengu a devolverem alguma riqueza ao camponês.

Mesmo que contem a Seijiro que os grãos não são culpa do monstro, o camponês não vê como isso torna a família Takegawa menos culpada. Por isso, se recusa a dizer o que sabe ao sentai, tentando barganhar por uma indenização. É necessário um teste oposto de Diplomacia contra a Vontade de Seijiro (use a ficha de "Bandido", em *Império de Jade*, pag. 244). Sua postura inicial será indiferente, mas com uma mudança para a postura amigável, Seijiro reconhece os esforços do sentai (e dos Takegawa que os contrataram) e compartilha o que viu.

Em um dos ataques anteriores, enquanto caçava pelo feudo, Seijiro avistou um vulto humanoide e pequeno, de não mais que 1,30m, se mover com velocidade quase inumana em meio à nevasca noturna. Era quase como se estivesse voando ou saltando muito rápido para frente. Seijiro só depois soube que os camponeses da fazenda próxima haviam sido mortos. Se os tengu não estiverem com os heróis, ele diz que tem certeza que se trata de um tengu ou daitengu. Se Karasuno e Torimine estiverem presentes, principalmente se tiverem confessado seus crimes, Seijiro diz: "Tenho certeza que é um de vocês, tengu".

Uma Revelação Muito Difícil

Depois de reunidas todas as evidências possíveis, os PJs tendem a desconfiar de Makoto, filho do daimyou. Ainda não há nenhuma prova, e isso acusá-lo frente ao senhor feudal pode causar problemas. No entanto, nada que uma detecção de honra (do próprio Shingou) não possa resolver. Isto é, se Shingou for inocente...

É muito provável que o sentai encontre pistas suficientes que levem a Makoto, mas se isso não acontecer, Shingou convida o sentai a passar mais dias no castelo até que novas pistas apareçam.

- Ato III: A Verdade -

Depois de investigar tudo o que podiam, é hora dos PJs conversarem com Shingou Takegawa. Há duas possibilidades: na primeira, o daimyou é confrontado com a dura verdade, e o sentai precisa lidar com isso; na segunda, os heróis não descobriram nada, ou têm receio de dizer a verdade ao daimyou.

Contando Tudo

Se os heróis mencionarem a descoberta dos lírios-da-aranha-vermelha próximos aos cadáveres, Shingou admite que escondeu isso dos camponeses para evitar pânico, já que poderiam associar as mortes ao jardim do castelo. Em sua defesa, ele argumenta que verificou a honra de todos os seus homens, afastou os desonrados e nem assim encontrou nada sobre o monstro. Se aí então mencionarem Makoto, o samurai confessa que só não fez a detecção no próprio filho, porque jamais suspeitaria dele. O senhor feudal fica abalado com a possibilidade e pode resistir num primeiro momento a testar o próprio filho. No entanto, os PJs não precisam convencê-lo — ele mesmo decide que é necessário.

Makoto está no jardim, perto dos lírios, quando seu pai e os heróis forem testá-lo. Assim que o menino entender a situação, a fachada cai. Antes que o pai possa verificar sua honra, a criança assume os crimes e diz que a honra é uma mentira, o delírio de um deus fraco. Mesmo depois que a Tormenta foi expulsa de Tamu-ra, a tempestade não esqueceu. Em forma de retaliação, corrompeu a maior dádiva que Lin-Wu pode dar a uma família: um filho meio-dragão. A honra encarnada, corrompida para gerar intriga e caos na ordem divina de Lin-Wu.

O mais absurdo de toda a situação é que a explicação de Makoto ainda é a de uma criança. Sua voz não se distorce, sua aparência não se torna monstruosa. Não há carapaças nem quelíceras. Ele apenas diz as atrocidades com o ar ingênuo de um menino de seis anos. Para ele, é muito óbvio: tudo é lefeu.

O combate acontece ali mesmo, junto dos lírios-da-aranha-vermelha. As unhas de Makoto ficam afiadas como garras, mas é a força e velocidade sobrenatural de seu corpo que causa o verdadeiro estrago. Shingou se sente petrificado, incapaz de fazer algo contra o próprio filho ou comandar seus homens. Em um último gesto, o homem implora para que o sentai não mate seu filho, implora para que possam procurar uma cura...

Makoto faz questão de lembrar o dilema moral em que os heróis se encontram: se matarem o meio-dragão, vão contra o pedido de Shingou, perdendo Honra (violação severa). Se não o matarem, a sede de sangue da Aranha Vermelha nunca vai chegar ao fim.

Para piorar, quando estiver com 10 PVs ou menos, Makoto se rende e implora por sua vida. O arrependimento é uma mentira — a maldade ainda está em seus olhos —, mas atacar e matar um adversário rendido são violações de honra. Aos olhos de Makoto e da Tormenta, essa é a prova de que a honra é uma farsa, e essas serão as últimas palavras de Makoto, triunfante, quando chegar a 0 PVs.

Por Outros Meios

Os PJs podem não descobrir a verdade sobre Makoto. Nesse caso, permanecem no castelo por mais um tempo, sem encontrar novas pistas, até que acordam um dia com todos mortos. Guardas, samurais e a nobreza. Todos mortos durante o sono ou de maneira furtiva. Makoto os espera no jardim, onde revela tudo (de forma similar a "Contando a verdade"). A diferença é que, com seu objetivo final concluído, Makoto faz uma oferta ao sentai: em troca de lhe deixarem ir embora, o menino oferece uma dádiva da tempestade rubra talento da tormenta gratuito a cada um. Aceitar o talento é uma violação de honra severa, e ter falhado na missão é uma violação moderada mas Makoto argumenta que a honra não significa nada. Que abraçar a Tormenta é a única opção. Se não aceitarem o trato, o combate ocorre.

Caso os PJs descubram a natureza de Makoto mas tracem outro plano para pegá-lo, as chances de um mal-entendido são maiores. Os heróis podem se infiltrar no castelo para matar a criança de forma furtiva ou enganar o senhor feudal. Em todo caso, aplique as violações de honra necessárias. Se forem pegos antes de provar a culpa de Makoto, é mais provável que Shingou mande seus homens atrás do sentai, se negando a acreditar na história toda. Convencê-lo será ainda mais difícil.

Desfecho

Não há nenhuma forma conhecida de impedir Makoto sem matá-lo, e a Aranha Vermelha não poupa seus inimigos. Se o sentai matar Makoto, Shingou reconhece que foi necessário, apesar da grande dor. A recompensa é paga, e o senhor feudal pede educadamente para que os heróis nunca mais voltem a seus domínios.

Se Makoto for impedido apenas depois de matar todos os samurais, uma grande revolta toma conta dos domínios Takegawa, causada pelo vácuo de poder e desespero da população. Seijiro desponta como possível liderança, e os heróis devem decidir ajudar o aventureiro aposentado, se opor ele ou só ir embora.

De qualquer maneira, talvez seja uma boa ideia avisar algum magistrado (ou o próprio imperador!) sobre a maldição da Aranha Vermelha.

Karasuno & Torimine — ND 2

Humanoide 4, Médio, Sórdido

Iniciativa +11.

Sentidos: Percepção +9, visão no escuro.

Classe de Armadura: 19 (+2 nível, +4 Des, +3 de armadura ashigaru).

Pontos de Vida: 15.

Pontos de Magia: 5.

Resistências: Fort +4, Ref +6, Von +4.

Deslocamento: 9m, voo 15m.

Ataques Corpo a Corpo: katana +7 (1d10+3, 19), ou desarmado +6 (1d8+3).

Habilidades: For 16, Des 19, Con 14, Int 13, Sab 14, Car 10, Hon 5.

Perícias: Enganação +7.

Desorientação: embora sejam capazes de voar, Karasuno e Torimine preferem lutar em terra, usando movimentos súbitos das asas para distrair os adversários. Uma vez por rodada, um tengu pode fazer uma finta como uma ação livre (veja a página 104 do IdJ).

Golpe Relâmpago: os dois tengu podem usar sua energia para golpear mais rápido. Ao fazer um ataque, ele pode gastar 2 PM para fazer um ataque extra, com o mesmo modificador de ataque. O tengu pode realizar no máximo 4 ataques extras na mesma rodada.

Poder Marcial: um tengu fortalece seus golpes com sua energia. Ele pode gastar 1 PM como uma ação livre para aumentar em +2 seu bônus de ataque ou dano. Ele pode gastar mais PM, distribuindo os bônus como quiser (por exemplo, 2 PM para ataque +1 e dano +3), mas nenhum aumento pode ser maior que seu nível.

Equipamento: katana, armadura ashigaru.

Tesouro: padrão.

MAKOTO TAKETAWA — ND 6

Youkai 10, Pequeno, Desumano

Iniciativa +19

Sentidos: Percepção +16, visão no escuro.

Classe de Armadura: 23 (21 se usar investida).

Pontos de Vida: 110.

Pontos de Magia: 30.

Resistências: Fort +12, Ref +13, Von +10.

Deslocamento: 6m.

Ataques Corpo a Corpo: 2 garras +16 (1d4+6) ou 2 garras com investida +20 (2d4+12, veja Abraço Indiferente da Morte).

Habilidades: For 22, Des 22, Con 20, Int 14, Sab 16, Car 18, Hon 0.

Perícias: Enganação +16, Furtividade +21, Intimidação +15.

Talentos: Arma Natural Aprimorada, Ataques Múltiplos.

Abraço Indiferente da Morte: Makoto salta sobre suas vítimas, sem dar a elas tempo de pensar. Quando faz uma investida, pode atacar com as duas garras sem sofrer penalidade por ataque múltiplo e causa dano dobrado, mas ainda sofre –2 na CA até o início do seu próximo turno. Makoto pode fazer investidas em terrenos difíceis. Caso acerte seus dois ataques, Makoto rola o dano de sua garra uma terceira vez (também com seu valor dobrado). Caso role um acerto crítico em algum dos ataques, o dano é triplicado, e não quadruplicado.

Voz da Aranha Vermelha (M): Makoto pode dar ordens, ignorando o livre arbítrio das pessoas. Em termos de regras, esta habilidade funciona como o jutsu *Voz de Lin-Wu* (*IdJ*, p. 181), mas não é a autoridade do Deus da Honra que dobra a vontade das vítimas, e sim a insanidade e o niilismo da Tormenta. As ordens favoritas de Makoto são "pare" e "venha". Makoto usa esta habilidade como uma ação livre, sem precisar entoar mantras ou fazer selos.

Tesouro: nenhum.

SHINGOU TAKETAWA — ND 3

Humano samurai 5, Médio, Digníssimo

Iniciativa +12

Sentidos: Percepção +10.

Classe de Armadura: 20 (+2 nível, +3 Des, +5 de armadura).

Pontos de Vida: 47.

Pontos de Magia: 10.

Resistências: Fort +7, Ref +6, Von +6.

Deslocamento: 9m.

Ataques Corpo a Corpo: katana +13 (1d10+4, 19).

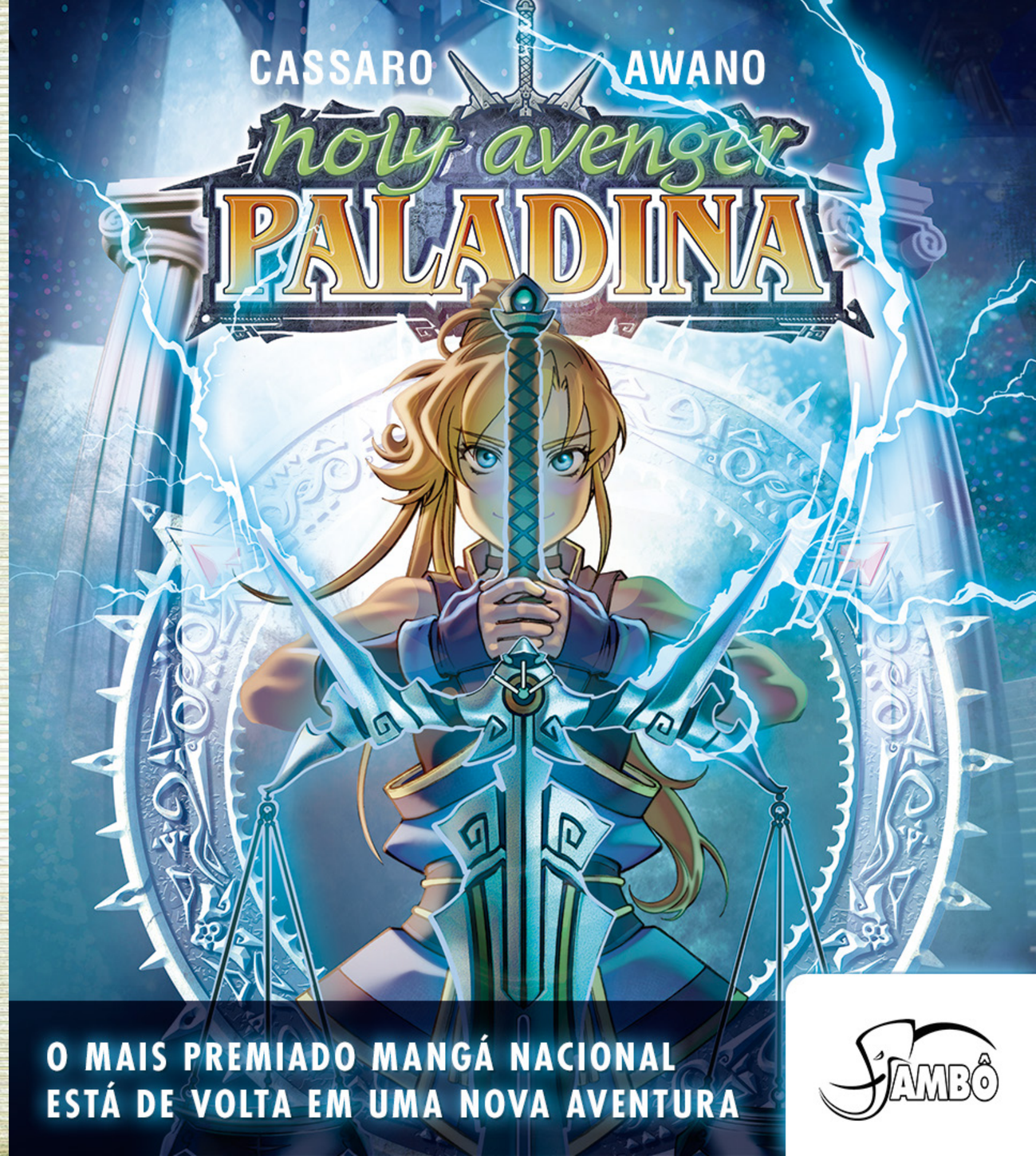
Habilidades: For 18, Des 18, Con 16, Int 12, Sab 14, Car 12, Hon 22.

Perícias: Atletismo +12, Diplomacia +9, Intuição +10.

Talentos: Ataque Honrado, Ataque Poderoso, Resistência Honrada.

Samurai: Shingou é um samurai, possuindo todas as habilidades listadas na classe até o 5º nível. Seu estilo de combate é iaijutsu.

Tesouro: o dobro do padrão.



ENCONTRO ALEATÓRIO

Thelonious Monk na capa de seu álbum, *Underground*

RPG AFTERMIDNIGHT

Esse é um artigo sobre jazz. Calma, há algo de RPG nele também. Mas, em primeiro lugar, ele fala de jazz, este estilo musical tão único e apaixonante. Você pode procurar uma playlist do Thelonious Monk, meu pianista de jazz favorito (e a próxima inspiração para o nome de um bardo/monge na sua campanha), para ouvir enquanto o lê.

Uma versão antiga deste texto foi publicada no **site da Jambô Editora**. Esta versão, no entanto, está revisada e ampliada, com muitas ideias expandidas e melhor desenvolvidas.

Depois da meia-noite

O jazz é um estilo musical originário dos Estados Unidos, para muitos a sua principal contribuição para a música de maneira geral, desenvolvido nas comunidades negras urbanas ao longo do século XX, misturando tradições, ritmos e escalas musicais europeias e africanas. Originalmente, era uma música para dançar, tocada em bailes e festas noturnas nas comunidades de descendentes de escravos em cidades do sul do país, como New Orleans, nas décadas de 1920 e 1930. Desde o início, no entanto, o jazz sempre foi marcado por um espírito dinâmico, de experimentação e vanguarda, constantemente evoluindo e mudando de uma geração para outra.

O momento mais icônico do jazz captura muito desse espírito: a *jam session*, cujo nome vem de *jazz after midnight*, jazz depois da meia-noite. Ocorria quando os músicos de uma banda, após tocarem a noite toda em uma festa, se reuniam para tocar apenas para si mesmos, brincando de improvisar em cima dos temas da vez, fazendo música sem roteiro, apenas para ver até onde as notas dos seus colegas os levariam.

Com o tempo, o jazz passou a ser associado mais especificamente com o que ocorria nessas jam sessions. Se transformou em uma música de improvisação, experimentação e músicos auto-centrados. Estilos como o *bebop* e o *cool jazz* se aproximaram cada vez mais desse espírito, elevando a qualidade artística e de vanguarda, e influenciando outros estilos eruditos e populares no processo.

"Fazer uma jam" é ainda hoje sinônimo de abandonar as músicas pré-estabelecidas em uma apresentação e apenas improvisar à vontade, do rock ao funk ao pop moderno.

1, 2, 3... Let's jam!

Ok, mas e o que o jazz tem a ver com RPG? Talvez mais do que pode parecer em um primeiro momento.

Assim como o jazz, o RPG também é marcado pela improvisação. Qualquer mestre com alguma experiência sabe que não existe planejamento e preparação capaz de sobreviver a um grupo de jogadores criativos. Você pode gastar horas avaliando todos os caminhos, bifurcações e cruzamentos possíveis, e eles ainda encontrarão uma maneira de fugir das rotas previstas e jogar todas as suas anotações no lixo. E mesmo que não encontrem, o simples fato de que muitas ações dependem de rolagens de dados já basta para que seja impossível antever com exatidão tudo o que acontecerá no jogo.

Em outros casos, a questão nem é de jogar fora um planejamento cuidadoso — a própria aventura pode precisar ser improvisada desde o início. Todo grupo já passou pela situação de um jogador (às vezes o próprio mestre) faltar uma sessão, e, para não perder a viagem, jogarem algo diferente da sua campanha padrão. Mas o que jogar, quando ninguém esperava que isso pudesse acontecer?

Improvisar uma aventura de RPG pode ser assustador em um primeiro momento, quando você teme não saber o caminho a seguir, e o olhar ansioso dos jogadores esperando o resultado das suas ações. Muitos mestres possuem dificuldades nessa hora. Mas, como tudo na vida, é algo que se torna mais fácil com a prática, quando você desenvolve truques e atalhos para ajudar a sair de situações complicadas.

O jazz pode ajudar bastante aqui. Afinal, estamos falando dos verdadeiros mestres da improvisação, com técnicas e truques desenvolvidos em mais de cem anos de muita música e jam sessions! Vejamos alguns deles, e como eles podem te ajudar a improvisar nas suas mesas de RPG.

Conheça seus standards

Quando você olha o a lista de músicas de uma apresentação de jazz, não parece, em um primeiro momento, que os músicos irão apenas improvisar do início ao fim. Há uma sequência concreta que será tocada em sequência; estas músicas são o que chamamos de *standards* — composições originais que oferecem padrões rítmicos e de desenvolvimento iniciais, sobre os quais os músicos irão, de fato, improvisar. *Standards* clássicos de jazz incluem músicas como ***St. Louis Blues***, ***Sophisticated Lady*** e ***Round Midnight***.

Pode não parecer, mas o RPG também possui seus standards: são as próprias aventuras, e os modelos e formatos

Duke Ellington e banda

clássicos que elas tomam. Talvez o standard mais famoso do RPG seja a exploração de masmorra: jogue os personagens em um mapa repleto de monstros e tesouros, e deixe-os seguir a partir daí. Mas você pode pensar em outros — resgatar a princesa (ou príncipe) sequestrada(o), impedir a invasão do exército de orcs, invadir a torre do mago…

Ninguém improvisa no vácuo. Não há nada de errado em recorrer a um clichê ou tropo muito comum aqui. Ao contrário: conhecendo bem esses modelos, é fácil estruturar um roteiro rapidamente na sua cabeça, e então preencher os espaços em branco conforme necessário. Se você decidiu que a aventura será uma exploração de masmorra, a questão passa a ser apenas que monstros e tesouros existirão em cada aposento — algo muito mais fácil de decidir rapidamente, na medida em que os jogadores entram em cada um.

Conheça sua banda

Jazz é sinergia. Conhecer a sua banda é fundamental para que você possa tirar o melhor dela, e, também, compartilhar do seu melhor com ela. Grandes apresentações não ocorrem apenas com um grande músico em solos gigantescos, mas quando toda a banda está em harmonia, as notas de um preenchendo os espaços vazios do outro.

RPG também é assim. É uma atividade de grupo, em que todos colaboram para que no final a experiência de jogar seja divertida e envolvente. Ora, você pode até fazer um paralelo entre o grupo tradicional de um RPG medieval (guerreiro, clérigo, mago, ladino) e um quarteto clássico de jazz (contrabaixo, bateria, piano, trompete)!

Conhecer seus companheiros é um atalho muito eficiente na hora de improvisar, uma vez que você sabe o que esperar deles, e o que eles esperam de você. Você sabe as coisas que eles gostam de fazer em uma aventura, então coloque-as no jogo. Se eles gostam de combates, lance os dados na mesa e peça para rolar iniciativa; se gostam de interação social, coloque NPCs com quem debater e buscar informações.

É importante sempre lembrar que uma mesa de RPG não é um jogo de videogame *single player*, em que os atos de um único jogador guiam tudo o que irá acontecer; todos possuem agência e são capazes de influenciar os rumos da aventura. Isso também nos lembra o jazz, que é, essencialmente, uma música de banda: ainda que muitos grupos recebam o nome de seus músicos mais famosos (**Duke Ellington**, **Thelonious Monk**, **Chet Baker**, **Miles Davis**), todos os membros da banda possuem espaço para brilhar, e seu momento de solar frente aos demais.

Saber reconhecer esse espaço é fundamental para o sucesso de uma aventura, assim como de uma apresentação. O que, incidentalmente, nos leva à próxima dica…

Ouça seus companheiros

No jazz, como em qualquer música de banda, é impossível tocar sem saber o que os demais estão tocando. Você não pode improvisar sem ouvir os outros músicos – eles é que lhe darão o tom, o ritmo, o tempo. Novamente, essa é uma dica valiosa quando jogamos – e, em especial, mestramos – uma partida de RPG.

Saber ouvir os jogadores pode ser um grande atalho na hora de improvisar. Se o mestre não souber para onde seguir a aventura, às vezes eles podem saber muito bem para onde querem ir, e isso pode bastar para que uma aventura inteira nasça espontaneamente à sua frente!

Muitos jogos independentes modernos abraçam essa agência dos jogadores, e dão a eles um poder limitado de narrador condicionado ao resultado aos dados. Você não precisa ir tão longe, é claro – basta saber ouvir suas sugestões, e achar em seus questionamentos ideias sobre os rumos a seguir.

Dando um exemplo mais concreto, lembro de uma aventura que mestrei de improviso certa vez, devido a parte do grupo não ter comparecido à sessão. Comecei o jogo com "vocês estão em Valkaria. O que querem fazer?" e deixei as respostas dos jogadores guiarem a aventura. Alguns foram para a taverna; um deles queria entrar para o Protetorado.

De repente, para colocar um pouco de ação e quebrar a monotonia, joguei sobre todos uma invasão de demônios saídos de uma grande rocha voadora sobre os céus. "É Vectora?", um dos jogadores perguntou; "É sim!", respondi de imediato (mesmo que não tivesse pensado tão longe quando joguei os demônios sobre a cidade, na hora me pareceu uma excelente ideia, e rascunhei mentalmente um enredo em que Vectorius havia sido corrompido pelos lefeu e sua cidade se transformado em uma área de Tormenta ambulante).

Muitas vezes jogamos sobre o mestre toda a responsabilidade de criar a aventura, e esquecemos que, no fundo, ele também é só mais um jogador querendo se divertir.

Saber ouvir os jogadores e deixá-los guiar o roteiro pode ser uma forma de dividir esse peso e torná-lo mais leve para todo mundo.

Guarde alguns truques na manga

É claro que, mesmo num jogo improvisado, você não precisa criar as coisas na hora o tempo todo. Pode ser o momento para incluir aquele NPC ou encontro que você está rascunhando há semanas, mas nunca encontrou espaço em uma aventura normal. Ou de recorrer a tropos e clichês tirados da manga, que ajudem a manter o jogo rolando sem ninguém pensar muito a respeito.

Isso acontece no jazz também. Não pense que todos os solos em uma apresentação improvisada serão sempre completamente originais, com trechos e notas que nunca foram tocadas juntas antes. Um músico também tem seus truques na manga – frases musicais prontas, ou *licks*, que possuem uma sonoridade comprovada e servem para preencher espaços e fazer a ligação entre os compassos.

Um repertório de licks RPGísticos é algo que você só poderá desenvolver com tempo e experiência, mas existem aqueles clássicos que estão na ponta da língua de qualquer mestre. O velho na taverna chamando aventureiros para explorar uma masmorra repleta de tesouros; o dragão dormindo no último aposento; o esquadrão de monstros pequenos que, juntos, parecem uma ameaça maior; são coisas pequenas, que você aprende a colocar ao longo das aventuras e sempre possuem espaço para o improviso.

Outros licks podem ser mais técnicos, e dizem respeito não ao roteiro mas às próprias regras do jogo. Uma aventura improvisada é o último lugar em que você vai se preocupar em seguir as regras à risca, exatamente como estão escritas no livro; é o momento de simplificar sistemas e fichas, e buscar apenas o essencial para jogar.

Neste ponto, existem jogos que são mais convidativos ao improviso do que outros. Minha preferência pessoal pelo *3D&T* é muito conhecida, e uma das razões dela é justamente como as suas regras simples, de poucas estatísticas e números baixos, facilitam na hora de improvisar. Mesmo assim, é possível simplificar ainda mais: quando tiro uma aventura na manga, frequentemente ignoro detalhes como valores de características e pontuação exata; me concentro em estabelecer um bônus fixo de FA e FD, sem me preocupar de onde eles vêm, e apenas jogo os dados a cada rodada.

Jogos com regras mais robustas podem trazer mais dificuldades nesse ponto, mas ainda assim possuem atalhos e desvios que podem ser aproveitados. *Tormenta RPG*, com seus bônus padrão que progrediam com o nível do personagem, é um bom exemplo: você sempre podia partir de um bônus base igual à metade do nível dos jogadores para todas as jogadas, e ajustá-lo para cima ou para baixo conforme fosse necessário. O mais atual *Tormenta 20* também possui regulamentos semelhantes, que facilitam a improvisação.

Aceite seus erros

Esta pode ser a dica mais importante, e também a mais difícil de realmente absorver e aceitar: não comece a improvisar achando que tudo sairá perfeito, que você nunca irá errar. Músicos de jazz também erram. Tocam notas fora do tom, saem do ritmo, perdem o compasso da música. A diferença é que eles não negam esses erros, voltam atrás e recomeçam; mas os aceitam como parte da música, incorporam o que vem na improvisação, e seguem sem parar para o compasso seguinte.

É uma dica valiosa em uma partida de RPG. É muito tentador, ao ver que erramos uma regra ou seguimos por um caminho errado, querer voltar atrás e corrigir o que fizemos. Mas isso também quebra o fluxo do jogo, torna a partida toda fragmentada em idas e vindas. Assim como na música, o ideal é não parar de tocar. Um músico não pode voltar "apenas um compasso" da apresentação quando erra uma

nota; o melhor a fazer é seguir em diante, e tentar acertar da próxima vez. Voltar uma rodada em uma mesa de RPG pode ser mais fácil, mas não é necessariamente mais adequado.

Não se incomode se você errou um bônus de ataque de um monstro; deixe ser, e tome nota para acertar na próxima rodada. Se você calculou errado os Pontos de Vida de um adversário, e gostaria que ele ficasse vivo mais algumas rodadas, não tenha medo de se corrigir e aumentá-los no meio da partida. Ajuste os acontecimentos de acordo com os erros que você comete – talvez aquele troll não seja vulnerável ao fogo, mas sim ao gelo, se você esqueceu desse detalhe quando ativou a sua regeneração.

Lembre-se, acima de tudo, que improvisar, seja na música ou no RPG, não é uma ciência exata. Não existe uma fórmula mágica absoluta que você pode seguir apenas preenchendo as variáveis do início ao fim; depende muito mais de instinto, de tomar riscos e aceitar o que vier deles. Nem todos podem saber de cabeça todos os dados e estatísticas oficiais; na maioria das vezes, ser prático e resolver uma situação sem pensar muito é mais importante do que estar 100% de acordo com as regras do livro.

Como a vida

Apesar de gostar muito de música, ler muito a respeito, e até fazer ruídos com alguns instrumentos, não sou profissional nem formado na área. O que vou a dizer a seguir, portanto, pode soar como uma imensa bobagem para um especialista –ou talvez seja, ao contrário, uma imensa obviedade.

Tenho a impressão de que os estilos musicais, muitas vezes, se comportam como a ficção. Eles também são *narrativas* a seu próprio modo; e cada um deles carrega na sua essência elementos de diferentes formas de narrar, contar e comunicar ideias e sentimentos.

Isso deve ficar mais óbvio quando olhamos estilos clássicos ocidentais. Quando ouço uma sinfonia, consigo distinguir facilmente os elementos de uma narrativa clássica em três atos: há uma introdução, um desenvolvimento, tudo levando metodicamente a um grande clímax sonoro – uma mudança rítmica súbita, ou um grande solo instrumental –, e então um desfecho ou encerramento claramente definidos. Certos estilos que se colocam na fronteira entre o erudito e o popular, como o rock progressivo ou certas vertentes do heavy metal, também possuem um formato muito semelhante.

Compare com um samba, e a sua cadência mais ritmada, envolvente. Um samba clássico, do **Cartola**, **Beth Carvalho**, ou mesmo do **Criolo** ou **Diogo Nogueira**, se parece muito mais com uma conversa informal – há idas e vindas, o ritmo dá voltas em torno da mesma ideia, se abre em digressões, metáforas e metonímias. O "turundumdum" do violão de sete cordas sempre me soou um pouco como inflexões de argumentação, um "veja bem..." ou "olha só..." no começo de cada frase musical.

E o jazz, o que seria? Ora, o jazz... O jazz é como a própria vida. É imprevisível, caótico. Existem standards, temas que se repetem – como a sua vida também pode ser tomada de rotinas e atividades cotidianas –, mas cada repetição é única em seus pequenos defeitos, erros e notas fora do tom. Ela nunca ocorrerá de novo exatamente da mesma forma. Tenho certeza de que se Nimb, o Deus do Caos de Tormenta, fosse um estilo musical, seria o jazz.

É curioso pensar nisso hoje, quando o jazz já é um estilo respeitado, quase erudito, e parece, para um leigo, tão distante da música popular, mas já houve uma época em que era visto com tanto desprezo quanto alguns hoje olham para o funk e outros estilos contemporâneos. Diziam que era um som de desqualificados, que faziam "barulho" e não música de verdade; era tocado por músicos autodidatas, que aprendiam ouvindo uns aos outros e muitas vezes sequer sabiam ler uma partitura – na verdade, por muito tempo dizia-se que sequer era possível *escrever* um jazz em uma partitura. Tentavam julgar o estilo a partir da mesma régua com que avaliavam aquelas sinfonias eruditas, como se tivesse o mesmo objetivo, obedecesse às mesmas regras, e buscasse a mesma forma de narrativa musical; sem perceber que o que o fazia tão especial era, justamente, aquilo que tinha de diferente.

Quando penso nisso, quase sempre termino por pensar também em RPG. É comum, quando jogamos, termos como referência grandes clássicos da literatura ou do cinema fantásticos. Queremos repetir, na mesa de jogo, aquilo que lemos ou vimos em *O Senhor dos Anéis*, *Guerra dos Tronos*, na ***Trilogia Tormenta***. Mas talvez o RPG de fato esteja, para estas histórias de fantasia, da mesma forma que o jazz está para aquelas sinfonias eruditas: as notas podem ser as mesmas, você ainda usa os mesmos acordes, mas o formato das músicas e o objetivo último de tocar são completamente diferentes.

O conteúdo de um livro ou filme de fantasia dificilmente mudará — talvez você cresça como leitor ou espectador, e o interprete de uma maneira diferente da segunda vez, mas, não importa o quanto você mude, Frodo sempre levará o Um Anel para Mordor, Ned Stark sempre morrerá (e já não é mais spoiler falar isso, certo?), a Tormenta sempre

ENCONTRO ALEATÓRIO

invadirá Arton. Num RPG, por outro lado, as coisas nunca são assim tão definitivas; você pode jogar a mesma aventura duas vezes, com exatamente o mesmo grupo e os mesmos personagens, e ela ainda será completamente diferente em cada sessão.

E isso é maravilhoso! Abraçar esse caos e imprevisibilidade, despir-se da pretensão de que a mesa de jogo seja comparável a obras-primas de outras mídias, e apenas aproveitar o momento e deixar-se levar pela companhia do seu grupo de amigos e o resultados dos dados, é uma experiência muito envolvente e libertadora. Talvez isso seja ainda mais verdade em um RPG jogado no improviso. Com tempo e preparação, você ainda pode fazer uma campanha épica em um sentido mais clássico, repleta de NPCs complexos e vilões com motivações profundas, dilemas éticos e ambiguidade moral. Mas tirar um personagem desses da manga, na hora do aperto, é algo completamente diferente.

O que não quer dizer que um personagem surgido no improviso não possa ser marcante e memorável a seu próprio modo, é claro. Muito pelo contrário: é exatamente nessas situações que a verdadeira mágica do RPG acontece, da mesma forma que no jazz. Aquele momento após horas tocando juntos, quando as notas entram em harmonia e a sinergia da banda emerge de forma espontânea. Ou quando o grupo parece se comunicar em silêncio, foge do roteiro pensado pelo mestre, e mesmo os dados parecem concordar com eles e conspirar para que tudo saia dos trilhos.

Todo grupo de RPG é cheio de histórias assim. O taverneiro que precisou ser desenvolvido às pressas e ganhar um histórico detalhado apenas porque despertou o interesse dos jogadores. O goblin de um encontro aleatório que por um único crítico inesperado se tornou um vilão maior. Ou aquele vilão de armadura completa e martelo de batalha que surgiu para cumprir uma função prática muito específica em uma aventura, guardar itens mágicos para os jogadores saquearem, e de repente se tornou o mais icônico personagem de todo o cenário de campanha…

Ao menos da forma como eu o vejo, são esses momentos que tornam o RPG tão apaixonante e cativante. No tempo em que vivemos, tomado de experiências pasteurizadas e produzidas em massa, em que as coisas só parecem ter valor se puderem ser repetidas e compartilhadas indefinidamente, essa ênfase na experiência do presente, em viver o momento, e fazer as coisas de um jeito único e que não pode ser repetido, é algo muito especial. E isso vale para o RPG, assim como para o jazz.

BRUNO SCHLATTER

Coisas velhas

Esta mini-aventura está disponível para uso em RPGs de fantasia medieval — *Dragon Age*, *Tormenta RPG* e outros sistemas que comportem o gênero. É uma estrutura de história sem regras, para ser expandida e adaptada conforme as necessidades do seu grupo. *Coisas velhas* pode ser jogada como aventura avulsa ou parte de uma campanha.

Baixas aventuras...

A temporada de aventuras está na entressafra. O grupo espera na taverna pela próxima jornada, mas nada aparece. Além disso, uma maré de azar engoliu os empreendimentos e fontes de renda do grupo. Crie e descreva as desgraças que assolaram cada personagem! O que resta, após o último mês, é uma pequena quantidade de ouro. (1d4 moedas para cada um.)

A salvação para os ociosos surge nas palavras do taverneiro, que, ao vê-los desanimados, para de limpar uma caneca, coça a barba e diz: *"Poxa, a coisa está feia! Sabe, talvez não seja algo digno para heróis como vocês, mas tenho um primo chamado Jeremias... Era aventureiro também. Se aposentou depois da última grande peste. Virou fazendeiro. Mora a alguns dias daqui. É daquele tipo de gente que nunca se desfaz de nada. De nada! Tem todo tipo de coisas no celeiro dele. Por que não fazem uma visita? A maioria é lixo, mas com um olho atento talvez vocês encontrem algo que possam comprar, remendar e vender para as pessoas certas. Quem sabe até não acham algum item mágico no meio daquela bagunça toda?!"*

O veterano

Após viajar por estradas de terra batida e paisagens bucólicas, os personagens se deparam com inscrições no alto de um pedregulho, que podem ser decifradas sem dificuldade. É uma linguagem de sinais usada por viajantes e é traduzida na seguinte frase: *"CABANA DO VELHO JEREMIAS ADIANTE. PROMOÇÃO IMPERDÍVEL! LEVE QUALQUER COISA DO MEU CELEIRO POR UMA MOEDA!"*.

PEQUENAS AVENTURAS

A tal cabana não fica longe. É um chalé em frente a uma lagoa com patos. Há algumas plantações, hortas e pomares, além de um enorme celeiro.

O velho Jeremias está sentado do lado de fora. É um homem alto e ainda de porte atlético, com barba grisalha, pele bastante bronzeada e um chapéu de palha na cabeça. Quando os personagens o encontram, está fazendo carinho em um lobo gigante, que dorme como um cachorrinho ao seu lado. Jeremias está preparando sopa de legumes, uma panela apoiada em cima de uma pedra. Entre a panela e a pedra, os jogadores reconhecem uma espada flamejante mágica! Jeremias confirma que os personagens podem mesmo comprar quaisquer objetos no celeiro. *"É... sou um sentimental e acabei juntando coisas demais ali dentro. Mas preciso usar o celeiro de novo! Levem o que quiserem"*.

Caso os personagens dos jogadores demonstrem interesse pela espada, ele diz:

"Se interessaram pela minha lendária Cozinheira? Saibam que essa espada já trespassou o coração de um dragão branco! E tem um comando mágico para ajustar fogo baixo e fogo alto! Não é uma maravillha? Bom, talvez eu possa ser convencido a me desfazer dela pelo preço certo..."

O Mestre pode determinar as estatísticas e poderes da espada. Jeremias irá cobrar por ela o preço equivalente a tal arma, mas passando em testes de perícias sociais, e prometendo trabalharem na fazenda pelo próximo mês, os aventureiros podem persuadir o veterano a entregá-la a heróis mais jovens. Magias de encantamento ou tentativas de furto, no entanto, enfurecem o idoso.

"Que coisa feia, hein, crianças?! Acham que nasci ontem? Vamos, antes que eu perca a paciência... deixem a espada e vão lá ver o maldito celeiro..."

Se for atacado, Jeremias irá se defender chutando a panela com sopa fervente em cima dos agressores e fazendo a espada flamejante surgir em sua mão com um comando. (Use as estatísticas de um guerreiro de nível elevado. Não se esqueça de preparar uma ficha caprichada para Jeremias e seu fiel lobo gigante, antes de mestrar a aventura!)

Tesouros insuspeitos

Uma vez no celeiro, peça para que os jogadores rolem testes de percepção e determine quem age primeiro, do melhor teste para o pior. Na rodada de cada um, peça que rolem 1d8. Caso alguém repita um número que outro jogador tirou, terá que rolar de novo. Jeremias irá se desfazer de qualquer um dos itens listados abaixo em troca de uma moeda (de qualquer valor).

Eis o que cada jogador encontra:

1- Machado de batalha anão, que estava sendo usado para cortar lenha...

2- Armário feito com uma madeira muito rara. (pode ser moldada por druidas ou dríades).

3- Uma mochila contendo uma pequena harpa sem fios (a mochila é, na verdade, feita de couro de dragão branco!)

4- Rolo de madeira com 120 metros de corda de cânhamo, do tipo usado em navios.

5- Picareta levemente enferrujada ao lado de um lampião cheio de óleo e uma gaiola contendo a ossada de um canário.

6- Coleção com cem garrafas de vidro vazias e de vários formatos diferentes.

7- Barril contendo uma poção mágica a escolha do Mestre.

8- Uma adaga congelante feita de gelo que nunca derrete.

Conclusão?

Não há final claro para a aventura. Divirta-se deixando os personagens negociarem os equipamentos no mercado mais próximo ou inventando maneiras criativas de recuperar suas finanças.

Diga aos jogadores que a aventura só chega ao fim depois que juntarem uma quantia determinada de dinheiro — ou até o término da próxima sessão.

DAVIDE DI BENEDETTO

Bloodshot

CHEFE DE FASE

Ao longo dos anos 90, muitos personagens foram criados seguindo uma tendência de quadrinhos de super-herói mais violentos e sombrios. Na esteira de Wolverine e Justiceiro, esses personagens muitas vezes usavam armas de fogo e tinham as palavras "blood" e "dark" nos nomes.

A maior parte deles desapareceu. Os que permaneceram são mais que apenas desculpas para retratar violência exagerada. Entre esses, um dos maiores é Bloodshot.

Os valorosos 90 e o renascimento

O super-herói Bloodshot foi criado por **Kevin VanHook**, **Don Perrin** e **Bob Layton** durante um período de alta popularidade da editora Valiant Comics. O personagem apareceu primeiro na quarta edição de *Eternal Warriors* e na edição zero de *Rai* antes de estrear em seu título próprio. A expectativa gerada pelas aparições anteriores e a inovadora capa de chromium fizeram *Bloodshot 1* vender aproximadamente um milhão de cópias. Seu aspecto marcante, com a pele completamente branca e o círculo vermelho no peito, o tornaram um dos personagens mais queridos da editora.

O título do herói foi relançado várias vezes ao longo dos anos, mas a versão mais recente foi aclamada pela crítica. *Bloodshot Renascido* apresenta o personagem em seu momento mais vulnerável, precisando reencontrar seu próprio caminho e reinventar sua identidade. A série está disponível na **loja da Jambô**.

Outras mídias

Como todo super-herói de sucesso, os quadrinhos logo ficaram pequenos para Bloodshot. Um videogame dele estava sendo desenvolvido para PC e PlayStation Apareceu, poré, como personagem desbloqueável nas versões de *Shadow Man* para Nintendo 64 e Dreamcast. Na websérie *Ninjak vs the Valiant Universe*, é interpretado por **Jason David Frank** (*Power Rangers*). Em 2020, foi lançado o filme *Bloodshot*, iniciando o universo cinematográfico da Valiant, com **Vin Diesel** (*Velozes e Furiosos*) no papel título. Devido à pandemia do Covid-19, o filme ficou pouco tempo em cartaz mas já está disponível em serviços de vídeo sob demanda.

Quem é Bloodshot?

Uma máquina de matar implacável, Bloodshot foi criado pelo Projeto Espíritos Ascendentes, uma empresa privada especializada em violência. Para garantir sua obediência e utilidade, teve a mente preenchida por memórias falsas. Para lhes dar as ferramentas necessárias para seu ofício, foram disseminados em seu sangue nanites — robôs microscópicos Foi usado como assassino pelo governo durante muitos anos, e quando finalmente escapa, não tem mais certeza de quem é. Talvez ele seja Angelo Mortalli. Um assassino sem escrúpulos da máfia italiana, Mortalli foi traído pela própria família e acabou preso por um crime que não cometeu. Decidindo pagar na mesma moeda, entrou para o programa de proteção de testemunhas do FBI.

Porém, a influência da máfia se mostrou ainda maior do que Mortalli esperava. Um dos agentes que o protegiam o traiu e ele só não foi levado até a máfia por ter sido sequestrado por outro grupo antes disso. O Projeto Espíritos Ascendentes pegou o mafioso que havia perdido tudo e o usou como cobaia em seus experimentos. Com o sangue repleto de nanites, Angelo sentiu o corpo mais forte, resistente e rápido. O processo removeu sua memória e identidade, mas ele escapou e começou uma cruzada sangrenta contra todos: a máfia, a polícia e o Projeto Espíritos Ascendentes.

Talvez ele seja Ray Garrison. Um oficial da aeronáutica americana, que completou uma missão em Mombaça e saiu de férias com sua esposa Gina. Na costa italiana, o casal foi emboscado por criminosos que queriam informações sobre a missão recente. Como Ray não sabia de nada, ambos são mortos. O soldado, porém, é ressuscitado pela Espíritos Ascendentes Tecnologia, uma companhia especializada na venda de próteses cibernéticas para militares feridos em combate. O primeiro resultado bem-sucedido de uma nova tecnologia de nanites, Ray inicialmente cooperou com a empresa, mas fugiu ao ver lampejos de

seu passado. Quando capturado, teve memórias falsas implantadas, numa espécie de reprogramação. A empresa tenta usar o trauma do ex-militar para que ele mate alvos pré-determinados, acreditando que são o assassino de Gina. Quando conseguiu escapar da programação, voltou suas habilidades contra aqueles que o capturaram.

Talvez ambas as histórias sejam a verdade. Talvez nenhuma das duas seja. Elas residem em algum lugar das memórias do homem conhecido como Bloodshot, junto com incontáveis outras. Apesar de definido pela violência em todas as suas vidas, ele tenta ao máximo ajudar as pessoas, numa busca pela redenção que parece quase inconsciente.

Usando Bloodshot

Antes de recuperar suas memórias, Bloodshot pode ser enviado para enfrentar o grupo, bastando que sejam alvos do Projeto Espírito Ascendente... ou que algum desafeto do grupo contrate o Projeto! Nesse caso ele será um vilão padrão. Lembre-se de aproveitar as vantagens do uso das armas de fogo, especialmente o fuzil de precisão para iniciar o confronto numa distância mais vantajosa para o assassino (em M&M, Mira Aprimorada ajuda, enquanto em *3D&T* Tiro Carregável cumpre essa função).

Mesmo um Bloodshot já heróico pode ser um obstáculo. Embora tenha um impulso natural de ajudar, seus métodos ainda são brutais e ele não tem grande apreço pela lei. Os personagens podem acabar protegendo um empresário ou político que não sabem ser corrupto, mas que está envolvido diretamente com o Projeto Espíritos Ascendentes.

Por fim, caso os personagens sejam eles mesmos anti-heróis violentos com uma tendência a apelar para a força bruta, Bloodshot pode pedir a ajuda deles para enfrentar a empresa que o criou. Isso pode ser a base para uma aventura de invasão muito interessante, especialmente considerando que o Projeto pode assumir o controle do herói assassino e colocá-lo contra os personagens dos jogadores! Será que até o convite foi parte da armadilha? Poderão os PJs salvar Bloodshot?

M&M — NP 10

Habilidades: For 8 (4), Vig 8 (4), Agi 7 (3), Des 7 (3), Lut 10 (6), Int 2, Pro 2, Pre 2.

Poderes:

Nanites (Força Aprimorada 4, Vigor Aprimorado 4, Agilidade Aprimorada 4, Destreza Aprimorada 4, Luta Aprimorada 4, Imunidade 6 (envelhecimento, efeitos de fadiga), Morfar 3 (humanoides), Sentidos 8 (percepção de nanites, aguçado, analítico, penetra camuflagem), Comunicação 2 (Limitada a máquinas), Regeneração 10).

Vantagens:

Ataque à Distância 5, Ataque Acurado, Ataque Dominó, Ataque Imprudente, Ataque Poderoso, Agarrar Rápido, Derrubar Aprimorado, Desarmar Aprimorado, Equipamento 4 (arsenal de armas), Estrangular, Mira Aprimorada, Rolamento Defensivo 5.

Perícias: Acrobacia +10 (3), Atletismo +15 (7), Combate Corpo-a-Corpo (desarmado) +12 (2), Enganação +10 (8), Especialidade: tática +7 (5), Furtividade +10 (3), Intimidação +10 (8), Intuição +5 (3), Investigação +5 (3), Percepção +10 (8), Tecnologia +6 (4), Tratamento +5 (3), Veículos +10 (3).

Ataques: Iniciativa +7, desarmado corpo-a-corpo +12, dano 8; à distância fuzil de assalto +15, dano 5 (multiataque); à distância fuzil de precisão +15, dano 5, crítico 19-20; à distância pistola pesada +15, dano 4.

Defesas: Resistência +13, Esquiva +7, Fortitude +10, Aparar +7, Vontade +10.

Total: Habilidades 52 + Poderes 85 + Vantagens 23 + Perícias 30 + Defesas 11 = 201

3D&T — 27N

F3 (esmagamento), H4, R4, A3, PdF4 (perfuração); 30 PVs, 20 PMs.

Vantagens: Pontos de Vida Extras, Regeneração, Tiro Carregável, Tiro Múltiplo

Perícias: Sobrevivência.

Desvantagens: Código de Honra dos Heróis.

THIAGO ROSA

PRAGA!

Nem tudo se vence na base da espada!

TESOUROS ANCESTRAIS

Muitos grupos se vangloriam por matar os monstros mais perigosos de seus jogos. Mas será que eles conseguem triunfar sobre um microrganismo?

Uma doença é um inimigo invisível que não pode ser derrotado com uma espada ou machado. A cura precisa ser encontrada e o tempo é precioso. Apenas com a cura será possível salvar os enfermos. Ela pode atacar qualquer lugar, e qualquer um.

"E onde estão os clérigos para curar essa praga?" você pode perguntar. O que muitos esquecem é que clérigos de nível elevado o bastante para curar doenças são raros — eles vão existir apenas em grandes capitais ou abadias. Ainda assim, seus poderes não seriam capazes de curar uma cidade inteira tomada por uma peste ou doença altamente infecciosa.

Antes de prosseguir, uma observação: os sintomas de várias doenças descritas a seguir, assim como suas causas, não têm base científica alguma. Foram criadas para uso em mundos de fantasia, onde forças mágicas desafiam e alteram as leis naturais. Aqui, no mundo real, sempre siga as recomendações dos médicos. Mesmo que você seja um biólogo ninja de plantão.

O Mal de Uncuración

Contágio: esta doença mágica é transmitida pela picada de escorpiões. A bactéria causadora da doença — uma criatura mágica — vive na glândula produtora de veneno até que seja inoculada pela picada. Cerca de 10% de todos os escorpiões são portadores do Mal de Uncuración, mas essa porcentagem pode variar dependendo da região (Detectar Magia fará brilhar o ferrão de um escorpião contaminado, tornando possível reconhecê-lo).

Ao ser picado por um escorpião, além dos testes normais para resistir ao veneno, um personagem deve fazer um teste de Fortitude CD 15 em TRPG ou de Resistência em *3D&T Alpha*. Em caso de falha, será infectado. A doença ataca em até uma semana (1d6+1 dias).

Sintomas: a bactéria ataca o sistema regenerativo do personagem. Devido a isso, o corpo fica impossibilitado de curar qualquer tipo de ferimento, seja através de repouso, poções ou quaisquer curas mágicas (afinal, elas apenas aceleram a cura natural em áreas feridas).

Cura: o Mal de Uncuración pode ser curado com as magias Remover Doenças, Remover Venenos ou Desejo em TRPG ou Cura de Maldição ou Desejo em *3D&T Alpha*. Dissipar Magia/Cancelamento de Magia faz a bactéria hibernar por 2d6 horas, e durante este período o personagem está livre do Mal. O único remédio não mágico é o veneno de um escorpião gigante diluído em álcool (qualquer bebida forte serve), mas o risco é imenso: após ingerir a droga, o personagem deve ter sucesso em um teste de Fortitude CD 15 em TRPG ou de Resistência em *3D&T Alpha*. Falha resulta em morte.

A Morte Rubra

"E um a um foram tombando os foliões, nos salões da orgia, orvalhados de sangue, morrendo na mesma posição desesperada de sua queda... E o ilimitado poder da treva, da ruína, e da "Morte Rubra" dominou tudo".

— "A Máscara da Morte Rubra", Edgar Alan Poe

Contágio: a Morte Rubra é uma das piores doenças conhecidas, capaz de matar o mais poderoso guerreiro em até quatro dias.

É causada por um vírus, transmitido pelo ar, em lugares onde está ou esteve uma pessoa doente. Para evitar o contágio, o personagem deve ter sucesso em um teste de Fortitude CD 20 em TRPG ou de Resistência-2 em *3D&T Alpha*. O teste recebe um bônus de +1 para cada dia depois que o doente deixou o local, até um máximo de +4 (após este tempo o vírus morre e não há mais perigo). Se o teste falhar, o personagem terá contraído a doença. Ao ar livre o teste é feito com bônus de +2, e não há chance de contágio se o doente não estiver mais presente.

Sintomas: os sintomas são terríveis. A pele assume um tom cadavérico, e depois de algumas horas, mostra vergões vermelhos em várias partes do corpo. A partir do segundo dia, o personagem passa a vomitar sangue (tantas vezes quanto o número de PVs que perder naquele dia).

Para cada dia após o contágio, faça um teste de Fortitude CD 20 em TRPG ou de Resistência -2 em *3D&T Alpha*. A vítima perde 1/4 de seus pontos de vida originais (arredonde para cima), ou apenas — se passar no teste. Um personagem com 32 PVs, por exemplo, perderá 8 ou 4 PVs por dia. Ao chegar a 0 PVs o personagem entra em coma, perdendo somente 1d6 -1 Pontos de Vida por dia daí em diante, sem nenhum teste. Em TRPG, a morte ocorre quando o personagem chega a um número negativo igual à metade de seus Pontos de Vida totais. Em *3D&T*, peça um Teste de Morte por dia, até o personagem falhar e sucumbir.

Cura: a Morte Rubra provoca uma horrível deterioração do corpo ainda em vida. Por essa razão, magias para curar

ferimentos ou que façam o personagem voltar da morte em seu corpo original não surtem efeito. A magia Cura Completa (ou Cura Total, em *3D&T*) provoca apenas uma melhora ilusória — os sintomas externos desaparecem, mas a perda de PVs continua.

Além das magias Desejo e Milagre, o único modo de vencer a Morte Rubra é colocando sob a língua do doente uma folha de "estragão orvalhado" — um arbusto raro, de folhas vermelhas escuras com pontos brancos e brilhantes, lembrando gotas frescas de orvalho. Esta planta peculiar existe apenas perto do topo de montanhas muito altas, de clima rigoroso e neve durante todo o ano. Depois de passar uma noite inteira com a folha sob a língua, o paciente ficará livre da doença e imune à mesma no futuro.

A Febre dos Seis Dias

Contágio: através de água ou alimentos contaminados com o microrganismo causador da doença. Com sucesso em um teste de Fortitude CD 17 em TRPG ou de Resistência -1 em *3D&T Alpha*, o germe é derrotado pelas defesas naturais do organismo e nada acontecerá; do contrário, o micróbio sobrevive e circula pela corrente sanguínea. O germe será destruído se a água ou comida forem tratadas com a magia Purificar Alimentos tanto em TRPG quanto na versão vista no Manual da Magia de *3D&T Alpha*.

Sintomas: os primeiros sintomas da febre dos seis dias são calafrios e forte febre de duas a três vezes por dia. Cada crise dura 1d6 turnos, e durante este período a vítima sofre redutor de -2 em todas as suas jogadas de dados em TRPG e -1 em *3D&T Alpha*. Seis dias após o contágio, a doença começará a mostrar sua face mortal.

O microrganismo se reproduz em ciclos de seis dias. A cada surto de reprodução, as novas gerações abandonam a corrente sanguínea e penetram nos tecidos musculares, alojando-se em forma de cistos. Os músculos da região atacada deixam de funcionar, provocando paralisia no local. Qualquer região atacada perde os movimentos e se torna inútil. Para cada seis dias após o contágio, jogue 1d6 para determinar qual a parte atacada. Se a região já foi afetada, pule para o próximo resultado aplicável:

1-2 – Braço Direito/Esquerdo: o braço afetado não pode ser usado para lutar, com ou sem arma, e nem para segurar um escudo. Magias que tenham componentes gestuais não podem ser utilizados.

3-4 – Perna Direita/Esquerda: o personagem não pode correr, e seu Movimento será reduzido à metade do normal (ele vai precisar de muletas, ou andar arrastando a perna). Bônus de Destreza na CA em TRPG e de Habilidade em *3D&T Alpha* serão perdidos.

5 – Pescoço: o pescoço enrijece, tornando impossível virar a cabeça. Redutor de -2 em todos os testes de Visão e Audição. Bônus adicional de +2 ao atacá-lo pelas costas.

6 – Face: os músculos voluntários do rosto são paralisados. O personagem não poderá ingerir alimentos sólidos (pois é incapaz de mastigar) e nem falar claramente. Magias que tenham componentes verbais não podem ser utilizadas.

Assim que todas as regiões estejam paralisadas, a doença vai atacar o músculo mais importante do corpo — o coração. Quando isso acontecer, o personagem morrerá em 1d6 rodadas.

Cura: a Febre dos Seis Dias não pode ser curada por magias como Curar Ferimentos Leves e semelhantes, nem por magias que evitem a paralisia. No caso das magias Remover Doenças e Desejo em TRPG ou Cura de Maldição ou Desejo em *3D&T Alpha*, a doença será vencida.

Além das curas mágicas, o único remédio para a Febre dos Seis Dias é água fervida e suco de limão e sangue de Lagarto de Fogo. Dez gotas do remédio devem ser aplicadas na corrente sanguínea por meio de injeção. Teste a perícia Cura com CD 17 em TRPG ou teste de Habilidade -2, ignorando o redutor se tiver a perícia Medicina, em *3D&T Alpha*.

A Praga da Besta Interior

Contágio: por via aérea, através do fungo Ascobelius mutalensis. Este fungo de cor mostarda cresce em cavernas e subterrâneos úmidos e frios. Quando pisado, expele uma nuvem de esporos minúsculos e muito difíceis de notar, como uma poeira fina, formando uma nuvem de até 3m de diâmetro. Quaisquer personagens dentro desta área devem fazer um teste de Fortitude CD 15 em TRPG ou de Resistência em *3D&T Alpha*; falha significa que os esporos chegaram aos pulmões, onde vão crescer dentro dos alvéolos.

Sintomas: uma vez no sistema respiratório, após sete dias, o fungo parasita libera no sangue uma droga que altera a bioquímica no corpo do hospedeiro. Certas mutações começam a ocorrer em intervalos de uma semana. Cada vez que uma mutação surge, a anterior desaparece como se nunca tivesse existido. Algumas mutações são benéficas, outras prejudiciais. Jogue 1d6 e compare com a tabela abaixo:

1 – Os olhos do personagem ficam vermelhos e ele recebe Infravisão. A visão normal não é afetada, exceto se ele já tiver Infravisão. Nesse caso, a visão normal deixa de funcionar e ele agora poderá enxergar apenas na escuridão.

2 – As orelhas do personagem tornam-se peludas e pontudas (se já não o eram). Sua audição é ampliada sensivelmente: ele recebe +4 em testes de Percepção ligados a audição em TRPG e o Sentido Especial Audição Aguçada em *3D&T Alpha*.

3 – Igual a anterior. O personagem é capaz de ouvir até mesmo insetos no subsolo e os corações das pessoas à volta. Infelizmente, uma audição tão sensível pode enlouquecer qualquer um: a partir do momento em que desperta, a cada 1d6 horas, o personagem perde um ponto temporário de Inteligência em TRPG ou de Habilidade em *3D&T Alpha*. A Inteligência/Habilidade perdida será recuperada apenas após uma noite de sono.

4 – A pele do personagem fica recoberta de uma pelagem espessa. Seus músculos aumentam de volume, sua Força aumenta em +4 em TRPG e +2 em *3D&T Alpha*. O personagem perde a capacidade de andar ereto, caminhando com os nós dos dedos, como um gorila.

5 – Os músculos do personagem ficam atrofiados, sua Força cai em –4 em TRPG e -2 em *3D&T Alpha*.

6 – O personagem desenvolve guelras, mãos com membranas e aspecto de peixe. Torna-se capaz de respirar sob a água, como se estivesse sob efeito da magia Respirar Água em TRPG ou como se tivesse a vantagem única Anfíbio em *3D&T Alpha*. A capacidade de respirar ar não é alterada, exceto se ele já tiver essas habilidades. Nesse caso, a capacidade de respirar ar é perdida.

Cura: para matar o fungo nos pulmões, são suficientes as magias Remover Doenças, Remover Venenos ou Desejo em TRPG ou Cura de Maldição ou Desejo em *3D&T Alpha*. A cura também pode ser alcançada aspirando a fumaça de um incenso feito com o próprio fungo. Qualquer que seja o método utilizado, a mutação que o personagem apresenta no instante da cura será mantida de forma permanente.

Fúria Profana

Contágio: através da saliva ou sangue de outros contaminados. A Fúria Profana foi desenvolvida por um feiticeiro maligno, que pretendia desta forma criar um exército de mortos-vivos. Porém, em vez de matar o hospedeiro, ela acabou transformando as vítimas em bestas incontroláveis cujo único objetivo é destruir tudo o que vier pelo caminho.

Um personagem mordido ou atingido por alguma arma que esteja infectada precisa passar em um teste de Fortitude CD 15 em TRPG ou Resistência em *3D&T Alpha* ou irá contrair a doença, rapidamente passando a exalar um odor característico e ficando com a pele cada vez mais fria, assumindo um tom cadavérico. Sem tratamento, ele também irá se tornar um infectado dentro de 1d6 horas.

Sintomas: Uma vez infectado, o doente começa a passar pelo processo de deterioração. Além do odor forte de carne morta e da palidez característica, ele perde pouco a pouco o controle dos seus atos, se tornando cada vez mais violento e irracional. Magias, testes de Perícia ou outras formas de cura são paliativos (permitindo um novo teste apropriado e o ganho de 1d6 horas de tempo caso bem-sucedido), mas não curam a doença.

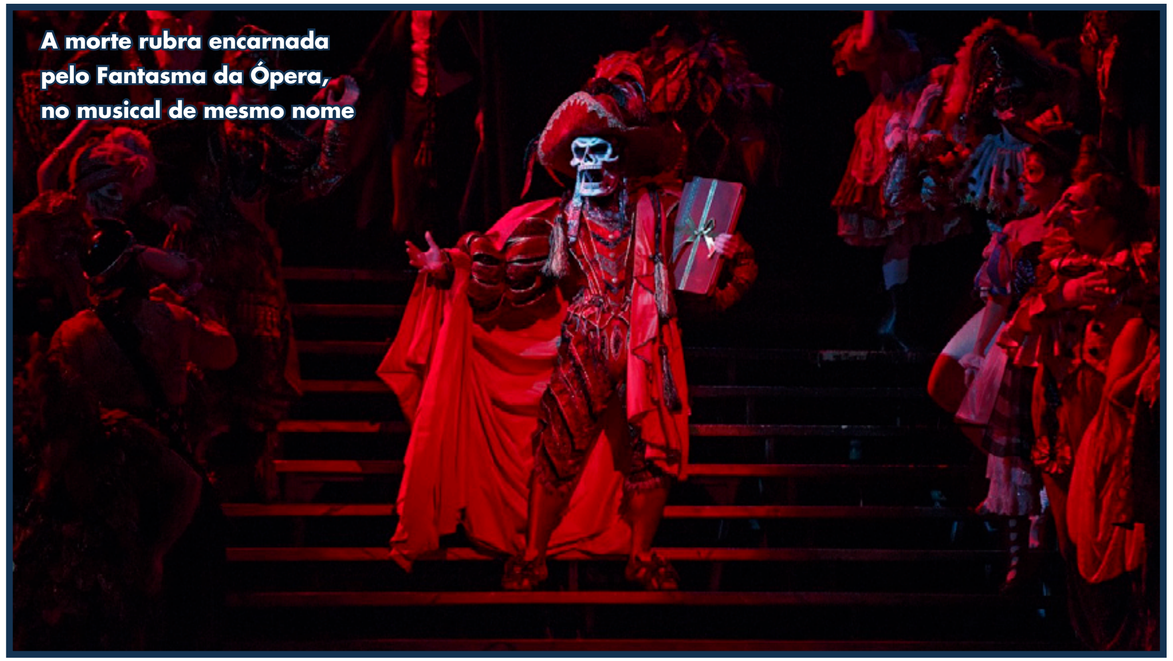
Tornar-se um infectado garante +10 em Força e +4 em Constituição em TRPG e F+5 e R+2 em *3D&T Alpha*, mas também derrete a mente do hospedeiro, conferindo -10 em Inteligência, Sabedoria e Carisma em TRPG e as desvantagens Fúria, Inculto, Insano (homicida) e Monstruoso em *3D&T Alpha*. Esse estado dura 1d6 dias. Após este período, o corpo da vítima não resiste a sobrecarga e os órgãos internos colapsam quando o sangue coagula dentro das veias e ele morre.

Contra-Indicações

Os mundos da fantasia e do RPG têm como grande objetivo a diversão e o escapismo saudável. Nos tempos atuais, mais do que nunca.

Por conta disso, consulte seus jogadores antes de rolar uma aventura ou campanha que inclua as doenças contidas nesta matéria. Guarde a ideia para mais tarde se souber que alguém teve um caso de doença na família ou entre amigos, ou se a pessoa vem sendo muito afetada pelas constantes notícias.

Todas as ideias contidas nesta matéria são ótimas no contexto do RPG, mas nenhum gancho de aventura compensa se for causar mal-estar. RPG é, e sempre será, sinônimo de diversão!



A morte rubra encarnada pelo Fantasma da Ópera, no musical de mesmo nome

Cura: Apenas as magias Remover Doenças, Remover Maldição e Desejo em TRPG ou Cura de Maldição ou Desejo em *3D&T Alpha*, são capazes de vencer a Fúria Profana. A única maneira não-mágica de curar tal enfermidade é através do consumo de um chá feito com as folhas de uma planta minúscula, conhecida como Flor do Outono e que nasce magicamente em lugares habitados por fadas. Pouquíssimas pessoas conhecem esta planta, e menos ainda são capazes de produzir o chá de maneira correta.

A Praga Coral

Contágio: criada como uma arma mágica para acabar com os orcs que estavam em guerra contra o reino de Lomatubar, em Arton, a Praga Coral sofreu uma mutação inesperada e passou a afetar também humanos e outros animais. Além disso, a população orc quase dizimada pela doença se tornou resistente, e agora é imune.

Sabe-se que essa doença é terrivelmente contagiosa. A infecção pode ocorrer de inúmeras maneiras, desde contato direto com criaturas ou objetos expostos à doença, até mesmo pela água ou pela inalação da fumaça gerada pela queima de objetos contaminados. O mestre deve fazer o teste pelas vítimas em segredo: Resistência -2 em *3D&T Alpha* ou testes de Fortitude CD 20 em TRPG. Caso falhe, a doença passará por um período de incubação de 2d6 dias.

Nesse estágio, um número pequeno de vítimas (5%) não manifesta a doença, apesar de ser portador da Praga e ter o corpo tomado por crostas e feridas vermelhas. Estes se tornam vetores do mal, recebendo alguns poderes malignos e se transformando nos Feiticeiros Vermelhos que assolam Lomatubar.

Sintomas: após a incubação, manchas vermelhas aparecem no corpo da vítima, e ela é atacada por febre e dores no corpo. Ela agora precisa fazer outro teste idêntico todos os dias, até ser curado ou morrer. Em caso de falha, a vítima perde dois pontos de Força e Constituição em TRPG e um ponto de Força e Resistência em *3D&T Alpha*, que só consegue recuperar caso seja curada. Nesse período, ela também é um vetor da doença, transmitindo para qualquer um que tenha contato com ela.

Caso chegue a zero de Constituição em TRPG ou um valor negativo de Resistência em *3D&T Alpha*, a vítima morre.

TESOUROS ANCESTRAIS

Cura: Como é uma doença mágica, efeitos mágicos menores não são capazes de acabar com ela, apenas prolongam o tempo de vida da vítima. Apenas um Desejo é capaz de vencer a Praga Coral, ou a magia Cura Completa em TRPG ou Cura Total em *3D&T Alpha* se lançada por um Clérigo de Lena.

Sua própria doença

Mestre, caso deseje criar uma doença nova para usar em seu próprio jogo, aqui estão algumas dicas:

Nome: o nome popular de uma doença geralmente está ligado a seus sintomas mais marcantes. Se provoca ferimentos ardentes, por exemplo, recebe um nome do tipo Fogo Selvagem ou Inferno na Pele — e uma infecção que faça os olhos sangrarem será batizada como Lágrimas de Vampiro, por exemplo. Uma doença também pode receber o nome do responsável por sua descoberta, sua invenção ou cura (o que já pode ser a primeira pista para quem procura um remédio). Este NPC com certeza será um grande mago, alquimista, sacerdote ou estudioso.

Contágio: aqui você define como a doença entra no organismo do personagem: por via aérea, água ou alimentos contaminados, mordida ou picada de algum animal ou monstro, contato físico com alguém doente ou objetos que ele tenha tocado e coisas assim.

Depois que o personagem entra em contato com o agente transmissor, um teste deve ser realizado para descobrir se ele contraiu a doença ou não (nenhuma doença tem 100% de chance de contágio). O mais comum é exigir um teste de Fortitude em TRPG ou de Resistência em *3D&T Alpha*. Bônus e redutores dependem da facilidade de contágio e letalidade da doença: a gripe comum é praticamente inofensiva, mas MUITO fácil de pegar, enquanto a Raiva é mortal, mas de contágio relativamente difícil.

Sintomas: esta parte descreve os efeitos sobre as vítimas. A maioria das doenças apresenta algum sinal identificável (dor, calafrios, febre, tontura...) antes de provocar danos graves. É comum que os sintomas de uma praga muito grave sejam iguais a de uma doença mais comum, como a gripe ou resfriado, tornando difícil percebê-la a tempo. Doenças causadas por bactérias e vírus podem atacar em ciclos — os sintomas só aparecem de tempos em tempos, geralmente em intervalos de poucos dias.

Cura: toda doença em jogos de RPG deveria ter uma cura acessível, ou o mestre estará simplesmente condenando o personagem à morte. São raríssimas as doenças que não possam ser curadas com as magias Remover Doenças, Remover Venenos, Cura Completa em TRPG ou Cura de Maldição e Cura Total em *3D&T Alpha*. Qualquer doença pode ser curada com Desejo, a menos que seja provocada por intervenção divina ou algo assim.

Como alternativa para curas mágicas, crie uma cura convencional, em geral com algum ingrediente raro e de difícil obtenção.

Febre de aventuras!

Uma aventura baseada em uma doença será, quase sempre, sobre a busca pela cura. Variações para esse tema podem ser:

- O óbvio: um personagem jogador apanha a doença. Antes de tudo, não revele imediatamente para o jogador. Se ele falhar em seu teste de Fortitude em TRPG ou de Resistência em *3D&T Alpha*, apenas descreva os sintomas. Os jogadores podem se embrenhar por caminhos bastante tortuosos antes de pensarem que se trata de uma doença.
- Os personagens podem, após uma inocente noite de sono, acabar presos em uma cidade sob quarentena. O primeiro desafio seria escapar da cidade, e depois, a busca pela cura — para os próprios personagens ou para a cidade. Um vilão pode estar envolvido, tendo sido o causador da doença, e depois contratando os aventureiros para trazer a cura (que ele pretende vender a preços altíssimos).
- Um NPC ardiloso pode contaminar um ou mais personagens, ou alguém importante para eles. Ele tem a cura, mas irá entregá-la apenas quando os aventureiros executarem algum servicinho sujo — que geralmente envolve matar alguém ou roubar alguma coisa. Será duro para os jogadores encontrarem uma forma de escapar à chantagem do vilão.

MARLON TESKE "ARMAGEDDON"
EDUARDO "CAVALEIRO MORTO"
GIANPAOLO & MAURA CELLI

AMIGOS DE KLUNC

Aventureiros

Abraão D. Caminha
Adalbero Marinho Da Silva Júnior
Adriano De Oliveira Santos Ayub
Affonso Miguel Heinen Neto
Agamenon Nogueira Lapa
Airton Luiz Tulio Júnior
Alan De França Santana
Alan Portela Bandeira
Albano Francisco Schmidt
Aldrin Cristhiam Manzano
Alex Ricardo Parolin
Alex Rodrigo Rezende
Alexandre Feitosa
Alexandre Ferreira Soares
Alexandre Ling
Alexandre Lunardi
Alexandre Straube
Alexsandro Alves
Alison Francisco
Allan Adann Caires Marcelino Da Silva
Allan Do Imperio Cruz
Allec Ribeiro
Allisson Oliveira
Álvaro Da Rosa Cunha
Álvaro Ferreira
Amadeus De Melo Cavalcanti
Amauri Matos De Jesus
Ana Lucia Lieuthier
Ana Lúcia Merege
Anderson Guerra
Anderson Leal Mozer Garcia
André Braga
André Luis Adriano
André Luiz Noronha Baracho
André P. Bogéa
André Peres
André Santos
Angelo Castelan
Antoni Quequetto De Andrade Oliveira
Antônio Henrique Botticelli
Antônio Ricart
Ariel Juarez
Arthur Carvalho Laurindo
Arthur De Andrade Arend
Arthur Endlein Correia
Artino Filho
Artur Augusto Bracher Capute
Artur Barroso Mirço
Artur De Oliveira Da Rocha Franco
Aruã Monteiro
Ásbel Torres Da Cunha
Augusto Santos
Benaduce Guilherme
Benuel Farias
Bernardo Fraga
Breno Muinhos
Brnvsantos
Bruno Baère Pederassi Lomba De Araujo
Bruno Bernardes
Bruno Bitencourt Oliveira
Bruno Brinca De Jesus Limeira
Bruno C Decnop
Bruno Caricchio Buss
Bruno Carvalho
Bruno Da Silva Assis
Bruno De Jesus Farias Silva
Bruno Della Ripa Rodrigues Assis
Bruno Eron
Bruno Esteves
Bruno Estrazulas
Bruno Godoi
Bruno Grimaldi
Bruno Lira De Oliveira
Bruno Matoso
Bruno Meneghetti
Bruno Messias Silva Santos
Bruno Sakai Costa
Bruno Vieira Marucci
Cael Gonçalves Benincasa Dos Santos
Caio Alexandre Consorti Paixão
Caio Andrade
Caio Castro Vaz Bezerra
Caio Cosme
Caio Coutinho
Caio Cruz
Caio Guimaraes Junqueira
Caio Souza
Caíque Martins
Calvin Semião
Cárlisson Borges Tenório Galdino
Carlos “Grande Castor” Gonçalves
Carlos “Meio-Elfo” Netto
Carlos Eduardo Da Silva Leal
Carlos Ernando Fern
Carlos Leandro Gomes Batista
Carlos Ogawa Colontonio
Cassio Santos Silva
Celso Guedes De Jesus

Cesar Monteiro Junior
Chris Azeredo
Christoph Fanton
Christopher Pavan
Clayton Varela
Cleiton Chaves
Cléo Fernando Martins Machado
Colemar F. Cunha
Cristhian Heck
Cristiane Weber
Dallison Luan Lourenço
Dalton Souza
Daniel Baz Dos Santos
Daniel Carvalho
Daniel Diego Lacerda Cirilo
Daniel Felipe Meireles De Souza
Daniel Poleti
Daniel Ramos
Daniel Sevidanes Alves
Daniel Sugui
Danielly Cardoso Luzardo
Danilo Andrade
Danilo Bensi Diogo
Danilo Carlos Martins
Danilo Reis
Danilo Steigenberger
Danyel Pablo Batista Muniz
Dartagnan Quadros
Davi Alves De Lima
Davi Fontebasso
Davi Roberto Limeira
David Karpinski
Davidson Andre
Davidson Guilherme Goncalves Dos Santos Borba
Davidson Pinheiro
Débora De Oliveira Borges
Demian Machado
Denilson Belo Coelho
Denis G Santana
Dennys Laubé
Deyvison Stalone
Diego Adão Fanti Silva
Diego Aparecido Alves Gomes Figueira
Diego Barboza
Diego De Niro
Diego Kober
Diego Mello
Diego Noura
Diego Reis Barreiro Rodriguez
Diego Silveira Martins Marques
Diego Torralbo
Diogo Schmitz Langwinski
Douglas Drumond
Douglas Marques
Douglas Toseto Marçal De Oliveira
Edson Jose Nascimento
Eduardo Amarães
Eduardo Assis Das Chagas
Eduardo Fukamachi
Eduardo Medeiros Batista
Eduardo Nogaroto Querobi Dos Santos
Eduardo Tavares Machado
Eliel Junior
Elton Rigotto Genari
Emanuel Max
Emanuel Mineda Carneiro
Enzo Scarpatti
Enzo Venturieri
Ericki Haras
Estêvão Rendeiro
Eugênio Luiz
Eurico Alves Girao
Fabiano Fernandes Dos Santos
Fabiano Martins Caetano
Fabio Caetano De Souza
Fábio Marques
Fabio Melo
Fabio Ramalho Almeida
Fabio Rezende
Fabio Soares
Fábio Vasquez Pereira
Fabio Vaz
Fabricio Maciel
Fausto Reis
Felipe Da Silva Guimaraes
Felipe Dal Molin
Felipe Do Espirito Santo
Felipe Horas
Felipe Ibrahim Aziz El-Corab
Felipe Leonardo De Mattos
Felipe Lira Fernandes
Felippe Moreira Rodrigues
Fellipe Da Silva
Fellipe De Paula Campos
Fellipe Petruz
Fernando Barrocal
Fernando De Souza Alves
Fernando Do Nascimento
Fernando Fenero
Fernando Guarino Soutelino
Fernando Henrique
Fernando Igarashi F. De Souza
Fernando Junior
Fernando Lins Fagundes
Fernando Lopes Da Mota
Fernando Ribeiro
Fernando Takao
Fernando Wecker
Filipe Barreto Gonçalves
Filipe Dos Santos Da Silva
Filipe Itagiba
Filipe Muller Lohn
Filipe Rodrigues
Filipe Wilbert
Fillipe Cesar Oliveira Da Silva
Francis Beck Aragão Do Amaral
Francisco Marques Da Silva Junior
Frank Silva
Frederico Castro Pena Thum
Frederico Detofano
Gabriel Arthur Militzer
Gabriel Da Silva Pessine
Gabriel Dos Santos Vargas
Gabriel Fernandes Sarmento
Gabriel Isaías Pádua Carvalho
Gabriel Kolbe Teixeira
Gabriel Reis De Meira
Gabriel Rodrigues
Gabriel Zuanetti
Gervasio Da Silva Filho
Gio Mota
Giovane Santos Araújo Pinto
Giuliano Bortolassi
Gláucio José Magalhães
Guilherme Amato Marinho
Guilherme Da Silva Alves
Guilherme Duarte Rodrigues
Guilherme João Souza
Guilherme Lacombe Oliva Da Fonseca
Guilherme Lopes Vitoriano
Guilherme Matheus Rafael Parcerão
Guilherme Tamamoto
Gustavo Albino Da Costa
Gustavo Cassiano Peres
Gustavo Creutzberg
Gustavo De Brito Perandré
Gustavo De Oliveira Ceragioli
Gustavo Martinez
Gustavo Nobre Wotikoski
Harley Lucas Gonçalves
Hebert J
Heitor Corrêa Clares
Helder Poubel
Helio Neto
Henrique Da Costa Gallo Neto
Henrique Rangel
Henrique Tunes De Morais
Heristhon Max Moreira Libânio
Hernani Ilek
Hiromi Honda
Homero Olivetto
Hugo Jacauna
Hugo Rebonato
Hugo Ribeiro Da Silva
Hugor Soares De Melo
Humberto Meale
Iago Botta
Igor Thiago
Inácio Fëanor
Iran Eduardo
Italo Machado Piva
Ives Bernardelli De Mattos
Izaack Allan
Jandir Roberto Manica Neto
Jean Carllos
Jean De Oliveira Santos
Jean Lima
Jean Lucas Sgarbi Carassa
Jean Rodrigo Ferreira
Jeferson Da Rosa
Jhonatam Fernandes Golim
Jhonatan Cassante
Jhonatan Da Silva Marques
Jhonny Campos De Britto
Joao Carlos Freitas Lucena
João Cesar Andrade
João Matheus Catin
Joao P. Arantes
João Paulo De Oliveira Andrade
Joao Paulo Melatto Fogo
João Trindade
Joaquim Gonçalves Guimarães Junior
Jonatan Guesser
Jônatas Filipe Vieira
Jonathan Fried
Jonathan Pinheiro Dos Santos
Jones Dos Santos Vieira
Jorge Alexandre Bueno Aymore
Jorge Gomez
Jorge Janaite Neto
Jorge Theodoro Eduardo Brock
José Carlos Madureira Pinheiro Junior
José Luiz Da Silva Rangel Júnior
José Moacir De Carvalho Araújo Júnior
José Rodrigues De Oliveira Neto
José Romildo Vicentini Junior
Jose Silvio De Oliveira Freitas Neto
Josevan Silva
Juliano Carlos De Oliveira
Juliano Cataldo
Juliano De Miranda
Juliano Zachias Soares Da Silva
Julio Cesar Da Silva Barcellos
Júlio N. S. Filho
Julio Vedovatto
Kadu Araujo
Kaede Kisaragi
Kalliandru Jivago Palone Meschede Coelho De Oliveira
Kássio José Lara De Rezende
Kellisson Felipe
Kelvin Pirolla

Para ter seu nome aqui, seja um apoiador da DRAGÃO BRASIL em nível Aventureiro ou Conselheiro-Mor

Kelvin Vieira
Kelwin Karan
Larissa Guilger
Leandro Andrade
Leandro Bitencourt
Leandro Figueiredo
Leandro Moreira
Leandro Soares Da Silva
Leandro Teixeira De Moura
Leonardo Assis
Leonardo Bacchi Fernandes
Leonardo Bonvini
Leonardo De Avellar Frederico
Leonardo Dias Conceição
Leonardo Dias Pesqueira
Leonardo Finelli Tavares
Leonardo Gasparotto
Leonardo Marengoni
Leonardo Menezes De Carvalho
Leonardo Neves
Leonardo Santos Alves
Leoš Brasil
Lincoln Ruteski Dos Santos
Luan Gustavo Maia Dias
Luan Silva
Lucas Amoêdo
Lucas C. Alves Bittencourt
Lucas Casanova Nogueira
Lucas Gomes
Lucas Olímpio
Luciana Nietupski
Luciano Portella Rodovalho
Lucile Da Rosa Pereira
Lucio Pedro Limonta
Luís Felipe Hussin Bento
Luis Felipe Nadal Unfried
Luís Felipe R Toledo
Luis Fernando Guazzelli
Luis Guilherme B G Ruas
Luis Paulo Koppe
Luiz Cláudio
Luiz Dias
Luiz Felipe Martins Silva
Luiz Fernando Reis
Luiz Geraldo Dos Santos Junior
Luiz Henrique Oliveira
Luiz Junior Nakahara
Luiz Paulo De Lima
Luiz Tiago Balbi Finkel
Lutero Cardoso Strege
Marcel Pinheiro
Marcel Versiani
Marcello Guerreiro
Marcelo Barandela Abio
Marcelo Guimaraes De Morais Silva
Marcelo Jose Dos Anjos
Marcelo Juliano Santos Silva
Marcelo Lima Souza
Marcelo Massahiko Miyoshi
Marcelo Monteiro De Aquino Bertazzo
Marcelo Oho
Marcelo Seara Mendonça
Márcia Regina Pereira (Mushi-Chan)
Marcio Dias
Marcos Farias
Marcos Nasinbene
Marcos Santos
Marcos Sousa
Marcos Vinicius Souza Correia
Marcus Lins
Marcus Vinicius Pereira Freze
Maria Luciana Lima
Mário Brandes Silva
Mario Felipe Rinaldi
Mário Ferrari Neto
Mark Michael Ederer
Mateus Guida
Matheus Araújo Prado
Matheus Esteves Vargas Liguori
Matheus Farencena Righi
Matheus Hobit
Matheus Panda
Matheus Rocha Vasconcellos
Matheus Rosa Vieira Exnalto
Mauricio Bomfim
Mauro Araújo Gontijo
Max Pattacini
Mike Ewerton Alves Jorge
Murilo Vieira Guidoni
Narciso Dos Santos Filho
Natália Inês Martins Ferreira
Nathan Motta Arocha
Neilson Soares Cabral
Nick Scabello
Nikolas Martins Brandão Oliveira
Nill Chesther Nunes De Azevedo
Orlando Luiz
Otávio César Marchetti
Othon Gilson
Otoniel Mateus
Otto Menegasso Pires
Pablo Diego Batista Da Silva
Pablo Kamien
Paulo Cesar Nunes Mindicello
Paulo Cunha
Paulo Fernando Gomes Velloso
Paulo Herique Dihl
Paulo Ítalo Medeiros
Paulo Junior
Paulo Ramon Nogueira De Freitas
Paulo Ricardo De Souza Dourado
Paulo Roberto Montovani Filho
Pedro Augusto Ferreira Rodrigues
Pedro Cesar Bento Mendes
Pedro Curcio
Pedro Henrique Estumano Gomes
Pedro Henrique Ferraz
Pedro Luiz Fuzaro Filho
Pedro Luiz Paulino Dos Santos
Pedro Lustosa
Pedro Marques Telles De Souza
Pedro Moniz Canto
Pedro Netto
Pedro Rafahel Lobato
Pedro Teixeira Cardoso
Péricles Vianna Migliorini
Peterson Lopes
Philippe Pittigliani Magnus
Phillipe Ferreira De Lyra
Piero Lima Capelo
Rafael Ariais Bezerra
Rafael Artur
Rafael Augusto Rocha Maia
Rafael Cascardo Campos
Rafael Cmb
Rafael Da Silveira Melo Devera
Rafael De Andrade Teixeira
Rafael Lichy
Rafael Lolla
Rafael Louriçal
Rafael Nicoletti
Rafael Noleto
Rafael Oliveira Bezerra
Rafael Panczinski De Oliveira
Rafael Pinheiro De Carvalho
Rafael Ramalho
Rafael Reis
Rafael Sangoi
Rafael Sirosse
Rafael Souza Oliveira
Ramiro Alba Alba Filho
Raphael Galimbertti
Raphael Lima
Raphael Martins Bohrer Zullo
Raquel Gutierrez
Raul Galli Alves
Raul Guimarães Sampaio
Régis Fernando Bender Puppo
Renan Cordeiro Costa
Renan Nicastri Ivo
Renan Rodrigues
Renan Tedesco
Renato Junior
Renato Motta
Rhenan Pereira Santos
Ricardo A Ritter M Barroso
Ricardo Albuquerque
Ricardo Batista
Ricardo Branco
Ricardo Dos Santos Domingues
Richard Pinto
Richard Sassoon
Roberto De Medeiros Farias
Roberto Levita
Robertson Schitcoski
Robinson Moreira
Robson De Braga Castelo Branco Junior
Robson F. Vilela
Rodolfo Caravana
Rodrigo Aguera
Rodrigo Amaral Pantoja
Rodrigo Aparecido De Toledo
Rodrigo Da Silva Santos
Rodrigo Marques
Rodrigo Menezes
Rodrigo Montecchio
Rodrigo Moreira Clares De Souza
Rodrigo Santos
Roger Da Silva Naue
Rogério Fabiano Dos Passos
Romário Oliveira De Vasconcelos
Ronald Guerra
Ronaldo Hasselman Nascimento
Rubens São Lourenço Neto
Samuel Cardoso Santiago Junior
Sandro Da Silva Cavalheiro
Sandro Marcelo Goncalves
Sario Ferreira
Sasukerdg Mendes
Sávio Pita
Sávio Souza
Sergio Patrick Hirayama Trautmann
Seuraul
Silvio Oliveira De Jesus Junior
Silvio Romero Tavares Neiva Coelho
Simone Rolim De Moura
Sócrates Moura Santos Júnior
Soren Francis
Tales Zuliani
Tarcisio Oliveira Correa
Tayrone Duque Esteves
Thales Campelo
Theógenes Rocha
Thiago Almeida
Thiago Augusto Zanellato Dos Santos
Thiago Costa
Thiago Destri Cabral
Thiago Donadel
Thiago Granja
Thiago Noboa Trindade
Thiago Ozório
Thiago Rodrigues De Souza
Thiago Russo Nantes
Thiago Tavares Corrêa
Thomaz Jedson Lima
Thomaz Rodrigues Botelho
Tiago Alexandrino
Tiago Casseb Barbosa
Tiago Cubas
Tiago Deliberali Santos
Tiago Ferreira
Tiago Misael De Jesus Martins
Tiago Monnerat De F. Lopes
Tiago Moura
Túlio Goes
Uelerson Canto
Ugo Cabral Santos
Ulysses Basso
Vanilo Alexandre
Vauderag “Shaka” Junior
Vicente Fonseca
Victor Augusto Martins Ribeiro
Victor De Paula Brandão Aguiar
Victor Florêncio
Victor Gualtiero
Victor Hugo Antunes
Victor Hugo Simões Santos
Victor Sapateiro
Vinícius Carvalho
Vinícius Cesar
Vinicius De Araujo Di Giacomo
Vinicius Feltz De Faria
Vinicius Gomes Alfama
Vinicius Souza Gonçalves
Vitor Carvalho
Vitor Coutinho Fernandes
Vitor Faccio
Vitor Gabriel Etcheverry
Vitor Godoi Mendes
Wagner Armani
Wagner Azambuja
Wagner Rodero Junior
Wallison Viana De Carvalho
Wefferson David De Souza Silva
Welington Haas Hein
Wellington Botelho
Wesley Francisco Da Silva
Wesley S. Regis
Willian Moreira Dos Santos
Willian Ramos
Willian Viana Neves
Ygor Vieira
Yuri Bitencourt
Yuri Nóbrega

Conselheiros

AcCiraum
Ademir Benedito
Adriano Anjos De Jesus
Adriano Chamberlain Neves
Afonso Cassa Reis
Alan Santana
Alcyr Neto
Aldenor C. Madeira Neto
Aleksander Sanandres
Alex Farias De Lima
Alex Frey
Alex Gabriel
Alex Pongitori
Alex Rodrigo R. Oliveira
Alexandre Andrade
Alexandre Lins De Albuquerque Lima
Alexandre Murayama De Lima
Alexandre Uhren Mazia
Alexandro Barros
Alexsandro Teixeira Cuenca
Ana Rosa Leme Camargo
Anderson Brambilla Chaves
Anderson Costa Soares
Anderson Rosa
Andre Angelo Marques
André Bessa
André Centeno De Oliveira
André Dorte Dos Santos
André Duarte De Ávila Ribeiro
André Luís Vieira
Andre Luiz Retroz Guimarães
Anesio Vargas Junior
Antonio Mombrini
Augusto Amaral
Augusto César Duarte Rodrigues
Augusto Netto Felix
Bárbara Lima Aranha Araujo
Bergson Ferreira Do Bonfim
Bernardo Rocha Batista De Paiva
Bolches
Brayan Kurahara
Breno Marcondes Penna Da Rocha
Bruno Belloc Nunes Schlatter
Bruno Bianco Melo
Bruno Cesar Aff Mendes
Bruno De Mello Pitteri
Bruno Fávaro Piovan
Bruno Filipe De Oliveira Ribeiro
Bruno Leão Pereira
Bruno Moura
Bruno Soares Pinto Costa
Bruno Teixeira
Bruno Victor De Mesquita Ferreira
Bruno Vieira
Bruno Wesley Lino
Caio Felipe Giasson
Camila Gamino Da Costa
Carine Ribeiro
Carlos Castro
Carlos G C Cruz
Cassio Segantin
Cavaleiro Morto
Celso Giordano Tonetti
Celso Junior
Cezar Letiere Martins
Chrysthowam A. Santos
Cj Saguini
Clarissa Sant´Anna Da Rosa
Claudio Quessada Cabello
Cleison Ferreira
Cristian Drovas
Cristiano “Leishmaniose” Cavalcante
Cristiano Cristo
Cristiano Lopes Lima
Cyan Lebleu
Dan Cruz
Daniel Bittencourt
Daniel Carlos
Daniel Cesarino
Daniel Chaves Macedo
Daniel Duran Galembeck Da Silva
Daniel Martins Bezerra
Daniel Nalon
Daniel Paes Cuter
Daniel Saraiva De Souza
Daniel Ximenes
Danilo Santos
Darlan Fabricio Silva Santos
Davi Freitas
Davi Mascote Domingues
David De Andrade Nunes
David Torrini
Deivide Argolo Brito
Denilson Serafim
Denis Oliveira
Diego Bernardo Chumah
Diego Moreira
Diego Oliveira Lopes
Diogo Benedito
Diosh Smith
Dmitri Gadelha
Douglas Camillo-Reis
Douglas Faquin Bueno
Douglas Nascimento
Douglas Ramos Da Silva

Douglas Vieira Dias
Éder “Dzr13” Fialho
Edevaldo Santos Messias
Edgar Cutar Junior
Ednardo Oliveira Pena Araújo
Eduardo Batista Dos Santos Saigh
Eduardo Fernandes Augusto
Eduardo Iuri Constantino Aguiar
Eduardo Maciel Ribeiro
Eduardo Martins Gomes
Eduardo Silva Araujo
Eduardo Stevan Miranda Marques
Eduardo Zimerer
Eldio Santos Junior
Elimar Andrade Moraes
Elvys Da Silva Benayon
Emerson Luiz Xavier
Endi Ganem
Enéias Tavares
Erik Duane Fonseca Hewitt
Estevão Costa
Fabiano Silveira
Fábio Abrão Luca
Fabio Bompet Machado
Fabio Carvalho
Fabio Casanova
Fábio Gicquel Silveira
Fabrício Viana Maia
Fagner Ferreira Rodrigues Da Silva
Felipe Alves
Felipe Augusto Souza Mello
Felipe Becchelli
Felipe Gomes Nanes
Felipe Intasqui
Felipe Leandro Andrade
Felipe Noronha
Felipe Nunes Porto
Felipe Rizardi Tomas
Felipe Schimidt Tomazini
Felipe Vilarinho
Felipe Wawruk Viana
Fernando Abdala Tavares
Fernando Corrêa
Fernando Modesto Dutra
Fernando Zocal
Filipe Santos
Filippo Rodrigues De Oliveira
Flavio Emanoel Terceiro
Flavio Hiasa
Flávio Martins De Araújo
Francisco Duque
Francisco José Marques
Francisco Menezes
Francisco Santana De Azeredo
Gabriel Alves Brandão Machado
Gabriel Braga E Braga
Gabriel Chaud Giollo
Gabriel Cholodovskis Machado
Gabriel Lima Lage
Gabriel Madeira Pessoa
Gabriel Moreira
Gabriel Muniz Bello
Gabriel Novaes
Gabriel Paiva Rega
Gabriel Pereira
Gabriel Picinin Egea Benitez
Gabriel Santos Passos
Gabriel Soares Machado
Gabriel Souza
Gabriel Vilella
Gabriel Zigue
Gilberto M. F. Jhunior
Gilmar Alves De Oliveira
Gilmar Farias Freitas
Gilvan Gouvêa
Giordano Zeva
Glauco Lessa
Glauco Madeira De Toledo
Gregório De Almeida Fonseca
Guilherme Amesfort
Guilherme Augusto Angelo Gomes
Guilherme Aurélio Da Silva Arantes
Guilherme Correa Virtuoso
Guilherme Da Mota Martinez
Guilherme Inojosa Cavalcanti
Guilherme Luz
Guilherme Nascimento
Guilherme Puppim
Guilherme Tsuguio Tanaka
Guilherme Vanuchi
Guilherme Villela Pignataro
Gustavo Amâncio Costa
Gustavo Marques Lattari
Gustavo Martins Ferreira
Gustavo Reis
Haniel Ferreira
Helton Garcia Cordeiro
Henrique Martins
Henrique Pereira
Henrique Santos
Herbert Aragão
Hugo A. G. V. Rosa
Hugo Genuino
Humberto Gs Junior
Humberto Reis
Igor Daniel Côrtes Gomes
Igor Silva
Ismael Marinho
Iuri Gelbi Silva Londe
Ivan Ivanoff De Oliveira
Ivens Bruno Sampaio Dos Santos
Jayme Calixto
Jb Dantas
Jeferson Dantas
Jefferson Anderson Ferreira
Jessy Michaelis
João Lira
João Moisés Bertolini Rosa
Joao Pereira
João Victor Teixeira Da Silva
João Zonzini
Jonatas Monteiro Fernandes
Jorge Alberto Carvalho Sena
Jorge Botelho
Jorge Eduardo Dantas De Oliveira
José Enio Benício De Paiva
José Felipe Ayres Pereira Filho
José Ricardo Gonçalves Barretto
José Roberto Froes Da Costa
Juan Campos Barezzi
Judson Jeferson Pereira Moraes
Juliano Azzi Dellamea
Juliano Camargo
Julio Cezar Silva Carvalho De Toledo
Karen Soarele
Karlyson Yuri Dos Santos Chaves
Kayser Martins Feitosa
Keyler Queiroz Cardoso
Kryat Lore
Kyan Derick
Leandro Alves
Leandro Duque Mussio
Leandro Ferraro
Leandro Franco Miranda
Leandro Lima Dos Santos
Leo Aguiar
Leonardo Costa
Leonardo Fiamoncini De Souza
Leonardo Kommers
Leonardo Luiz Raupp
Leonardo Rafael De Bairos Rezende
Leonardo Renner Koppe
Leonardo Santos
Leonardo Valente
Liano Batista
Lincoln Ribeiro
Lucas Bernardo Monteiro
Lucas De Souza Figueiredo
Lucas Martinelli Tabajara
Lucas Moreira De Carvalho
Lucas Ollyver Gonçalves Barbosa
Lucas Porto Lopes
Lucas Tessari
Luciana Cruz Bianco
Luciano Acioli
Luciano Dias
Luciano Dias
Luciano Jorge De Jesus
Luciano Vellasco
Luciano Viana
Luis Augusto Patrick Cordeiro Tavares
Luis Felipe Alves
Luis Oliveira
Luiz Aparecido Gonçalves
Luiz Filipe Carvalho
Luiz Guilherme Da Fonseca Dias
Luiz Otávio Gouvêa
Luiz Ramiro
Makswell Seyiti Kawashima
Manoel D’Mann Martiniano
Marcello Bicalho
Marcelo Augusto Reis Silva
Marcelo Henrique Da Silva
Marcelo Prates Figueiredo
Marcelo Werner
Marcio Fernandes Alves Leite
Márcio Kubiach
Marco Menezes
Marco Túlio Oliveira
Marcos Gerlandi De Sousa
Marcos Goulart Lima
Marcos Mineiro
Marcos Neiva
Marcos Pincelli
Marcus Andrade
Marcus Araujo Matildes
Marcus Rocher
Marina Ferreira De Oliveira
Mario Afonso Lima
Mario Hissashi Kajiya
Mario Moura
Marth Júnior
Matheus Borges Ziderich
Matheus C. Medvedeff
Matheus De Araujo Farina
Matheus Fernandes
Matheus Henrique
Matheus Maia De Souza Pereira
Matheus Pivatto
Matheus Rodrigues
Maurício De Moura Almada
Mauricio Mendes Da Rocha
Mauro Juliani Junior
Mia Alexandra
Michel Medeiros De Souza
Miguel Peters
Moacyr Prado
Newton Rocha
Nicholas Lemos
Nicole Mezzasalma
Nikolas Carneiro
Nivaldo Pereira De Oliveira Junior
Pablo Raphael
Pablo Urpia
Paulo Chavaglia Filho
Paulo Emilio
Paulo Rafael Guariglia Escanhoela
Paulo Vinicius
Paulo Vitor
Paulo Weber Louvem Gomes
Pedro Almeida
Pedro Augusto Pereira De Freitas
Pedro Cruz
Pedro Feitosa
Pedro Grandchamp Neto
Pedro Henrique Dos Santos Gonçalves
Pedro Henrique Martins
Pedro Henrique Matos
Pedro Henrique Ramalho Dias
Pedro Henrique Seligmann Soares
Pedro Machado
Pedro Morhy Borges Leal
Pedro Ribeiro Martins
Pedro Santos
Pedro Victor Santos
Pedro Vitor Schumacher
Pedro Xavier Leandro
Péricles Da Cunha Lopes
Pierre Jorge De Souza Dourado
Pierry Louys
Pietro Vicari
Rafael Baquini Bueno
Rafael Duarte Collaço
Rafael Fata
Rafael Freitas De Souza
Rafael Galdino Marinho
Rafael Ishikawa Dos Santos
Rafael Marques Rocha
Rafael Monte
Rafael Oliveira De Faria
Rafael Ramires Leite
Rafael Schmitt Wilhelms
Ramon Alberto Machado Costa
Ramon Mineiro
Raoni Dias Romao
Raoni Godinho
Raoni Mathias
Raphael Alves Moure
Raphael Espesse
Raphael Estevao Borges De Oliveira
Raphael Montero
Raphkiel
Rauldouken O’Bedlam
Renan Carvalho
Renan Rodrigues Cação
Renato Bartilotte M. Oliveira
Renato Da Cunha Silva
Renato Da Silva
Renato Potz
Renzo Rosa Reis
Ricardo César Ribeiro Dos Santos
Ricardo Dantas De Oliveira
Ricardo Ferreira Gerlin
Ricardo Filinto
Ricardo Gambaro
Ricardo Okabe
Roberto Freires Batista
Robson Luciano Pinheiro Ferreira Dos Santos Pereira
Rocelito Estrazulas
Rodolfo Xavier
Rodrigo André Da Costa Graça
Rodrigo Costa De Almeida
Rodrigo Dani
Rodrigo Darouche Gimenez
Rodrigo Falleiro
Rodrigo Fantucci
Rodrigo Fernando Comin
Rodrigo Keiji
Rodrigo Monteiro
Rodrigo Nunes Dos Santos
Rodrigo Quaresma De Andrade
Rodrigo Shibuya
Roger Andressa Lewis
Rogerio Ribeiro Campos
Rogers Ribeiro Gonçalves
Romullo Assis Dos Santos
Ronald Santos Gois Da Silva
Ronaldo Filho
Roque Valente
Ruan Pablo
Salomão Santos Soares
Samuel Hamilton Belem Cruz
Samuel Luiz Nery
Sascha Borges Lucas
Sebastião Proença De Oliveira Neto
Seiji Sato
Sergio Castro
Sergio Chagas
Sérgio Dalbon
Sérgio Gomes
Sergio Lúcio Lopes Duarte
Sérgio Meyer Vassão
Shane Morgan Baraboskin Standen
Sidgley Santana De Oliveira
Silvino Pereira De Amorim Neto
Stevan Nogueira
Tabriz Vivekananda
Tácio Schaeppi
Tarcísio Nunes
Tárik Raydan
Thadeu Silva
Thales Barreto
Thalles Etchebehere Gonçalves Martins
Thalles Oliveira
Thalles Rezende
Thiago Barbosa Ferreira
Thiago Da Silva Moreira
Thiago Freitas
Thiago Lemos D’Avila
Thiago Morani
Thiago Rosa
Tiago Alves Araujo
Tiago Augusto Dos Santos
Tiago Figueiredo
Tiago Lima
Tiago Ribeiro
Tiago Santos
Tiago Soares
Ubiratan Augusto Lima
Ugo Portela Pereira
Ulisses Pereira Da Silva Neto
Valter Tartarotti Ries
Vevé Leon
Victor Castro De Sa
Victor Hermano
Victor Hugo De Paiva
Victor Otani
Victor T Melo
Victor Tamura
Vinícius Alexandre Squinelo Lopes Zanetti
Vinicius Cipolotti
Vinicius De Paiva Costa
Vinicius Gomes De Oliveira
Vinícius Lemos
Vinicius Mattos
Vinícius Nery Cordeiro
Vinicius Soares Lima
Vitor Alves Patriarcha
Vitor Augusto Joenk
Vítor Lucena
Vitor Mendes Demarchi
Washington Alencar
Wellington Barros Moraes
Wellington Morais
Welton Beck Guadagnin
Welton Sousa
Weslei Mosko
Wil Gouvea
Willian Walter De Sá Arruda
Wolf Fivousix
Yuri Kleiton Araujo Sanches
Yuri Machado